SILVER REED

ご使用の手引き

ニットデザイナー

KNIT DESIGNER

KD 2

SRDS

シルバーリードデザインシステム

お買い上げありがとうございました。

シルバーリードデザインシステムKD2は、電子編機及び、U-BOX用の模様作成処理システムです。このシステムを充分活用していただくために、まずこのご使用の手引きをよくお読みくださいますようお願い申し上げます。

SRDSニットデザイナーはこんなことができます。

（1）模様を作れる最大は、256目×1024段です。

（2）フリーハンドでTV画面上に、絵が描けます。（標準画面と拡大画面がえらべます）

（3）イメージスキャナを使って、本や写真等から図柄が読みこめます。

（4）色が選べます。（8色）

（5）メモリーカードの中の模様が、いくつでも自由にTV画面上に呼び出せます。

（6）キーボードを使って、パソコン内の文字（英字、数字、カタカナ、ひらがな等）をTV画面上に呼び出せます。

（7）直線、四角、円は、自動的に描きます。

（8）TV画面上に、作図したり、呼び出したり、読みこんだ模様は、次のようなことができます。

- ●それぞれの模様を、つなぎ合わせたり、重ね合わせたりすることができます。
- ●色を変えたり、塗りつぶしたりすることができます。
- ●模様の一部又は全部を消去したり、移動したり、くり返したり（縦、横、全面）、回転することができます。
- ●画面の細かい部分は、拡大して操作ができます。
- ●地色も部分的に変えることができます。
- ●模様全体の拡大、縮小ができます。

（9）できあがった模様は、自動的に創作カードの状態に処理されます。

- ●創作カードの状態で、訂正が可能です。
- ●ブザー欄や、メモ欄の指示が自由にできます。
- ●多色編、アーガイル編の場合は、自動的に色分解されます。

（10）創作カードのチェック後、メモリーカードへの保存を指定すると、すぐに保存が完了します。（このメモリーカードを、U-BOXにセットすれば、すぐに編み始めることができます。）

（11）模様作り以外に、メモリーカードに関するいろいろな処理ができます。

- ●模様の呼び出し、保存、コピー、フォーマット、模様の数の確認、最後の模様を消す等のこれまでU-BOXで行っていた操作は、すべてできます。
- ●その他に、次のことができます。
  メモリーカードの中の模様を順次表示させてみることができます。
  メモリーカードの容量が、あと何段分残っているかが確められます。
  プロテクトをかけることができます。（これをかけると、そのカードは、中の模様を他のカードへ一度にコピーできなくなります。）

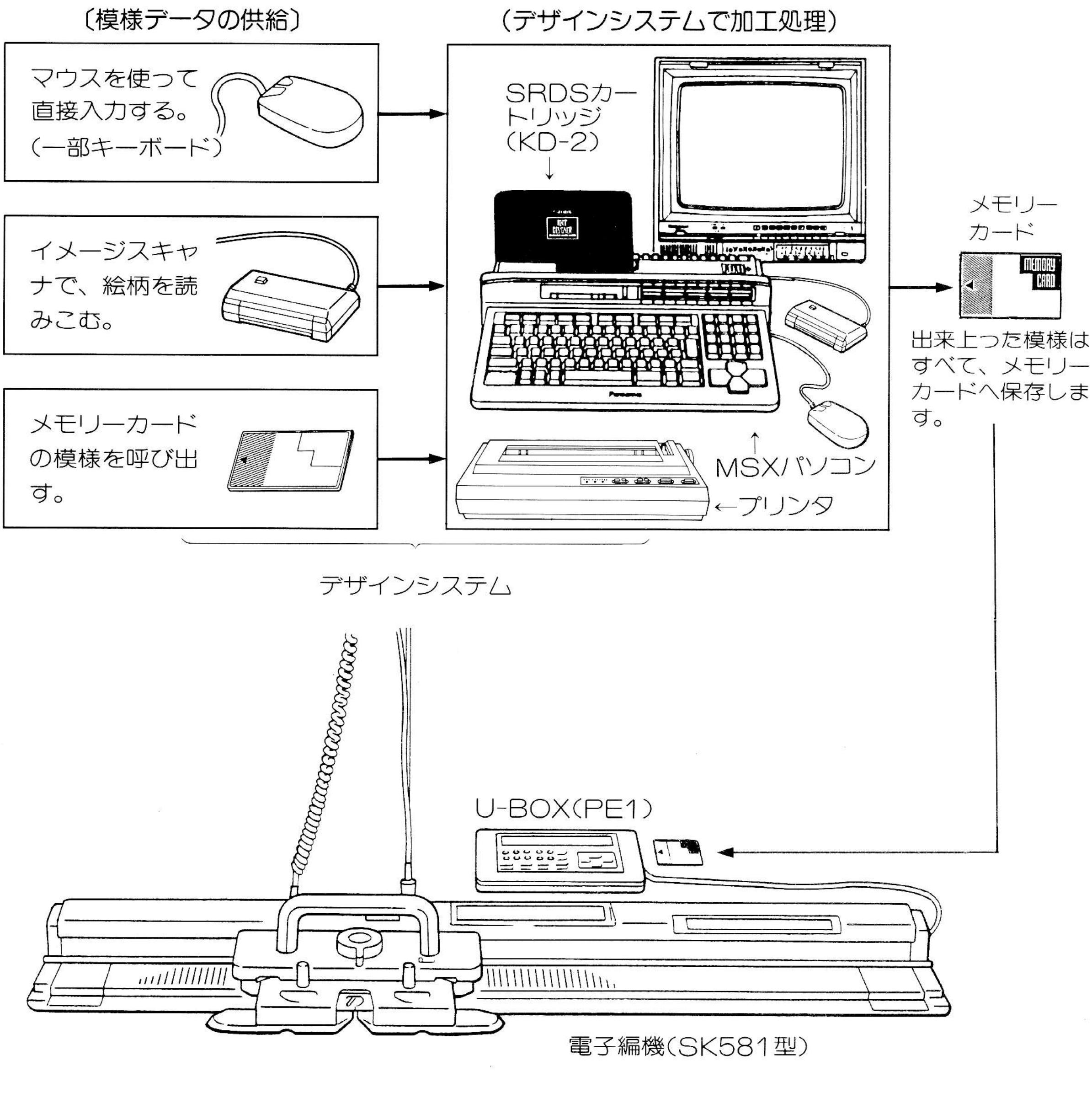
（12）TV画面で作成した模様及び、メモリーカード内の模様が印刷できます。

もくじ

SRDS(KD2) ニットデザイナーとは

シルバーリードデザインシステムとは、電子編機と、U-BOX用に開発された、模様等のソフト作成処理装置です。MSXパソコンに、当社開発のプログラムソフトであるKD2（ニットデザイナー）を供給することによって、テレビの画面をみながら、スピーディに、よりハイレベルな模様作りが出来るようになりました。

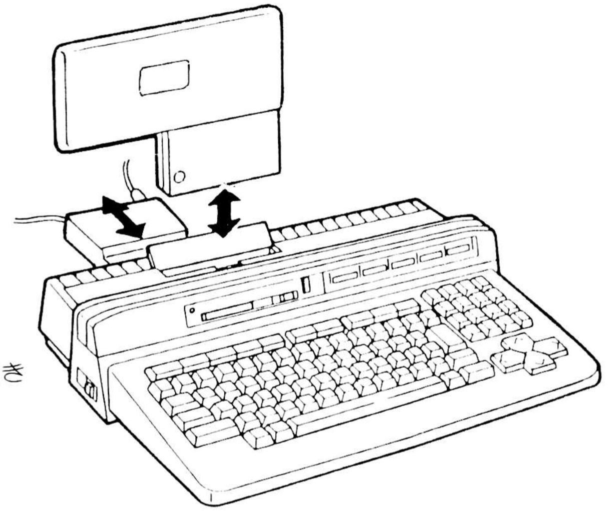
デザインシステムによる模様作りの流れ



こんなことに気をつけてください

● MSX2＋の取扱説明書も必ずみてください。

（1）パソコンと、TV、イメージスキャナ、インターフェイスカートリッジ、SRDSカートリッジ（KD2）、及びプリンタ等を、接続したり、抜き差しする場合は、必ず電源を切った状態でしてください。



（2）高温、低温、多湿、直射日光のあたるところ、ほこりの多いところには、置かないでください。

（3）ラジオ等の受信機等を近くで使わないでください。雑音が入ることがあります。

（4）水などを上からこぼしたり、異物を中に入れないようにしてください。特にカートリッジの差し込み口（スロット1）の場合、ゴミや異物が入りやすいのでカートリッジを抜いたときは、フタをしめておいてください。

（5）分解をしないでください。危険ですし、故障の原因になります。

（6）落したり、ぶつけたりして、強い衝撃を与えないでください。

（7）長時間使わないときや、雷が鳴っているときは、各機器の電源スイッチを切り、電源コードを抜いておいてください。

用　語　の　解　説

コンピュータや、電子機器特有の用語があります。その中で基本的な、よく使われるものを、ここで説明しますので覚えておきましょう。

ソ フ ト……ソフトウエア。コンピュータに何かをさせるために作られたプログラムやデータのこと。（SRDSのプログラムソフトは、ニットデザイナーKD2であり、データは模様になります。）

プログラム……コンピュータに何かをさせるため、一連の命令を組み合わせたもの。

入　　力……コンピュータに命令やデータを与えること。

実　　行……入力された命令やプログラムにしたがって、実際に動作を行うこと。

メ モ リ……コンピュータの内部でプログラムやデータを記憶する部分。

保　　存……メモリ内のプログラムやデータをメモリーカードやディスクに書き込んで残しておくこと。

呼び出し……メモリーカードや、ディスクに保存されたプログラムやデータをコンピュータ内に読み込むこと。

メニュー……操作がいくつかに分かれるときに出る画面表示。その中のひとつを選ぶと、次の段階のメニューが表示されます。目的の機能に行き着くまでこれを繰り返します。

アイコン……メニューの中の、操作したい機能を選ぶための絵表示。

カーソル……アイコンを選ぶときや、画面上で次に処理を行う位置を示すマークのこと。（SRDSでは矢印で、マウスで操作します。）

スクロール……表示画面を、上下、左右方向に動かすこと。

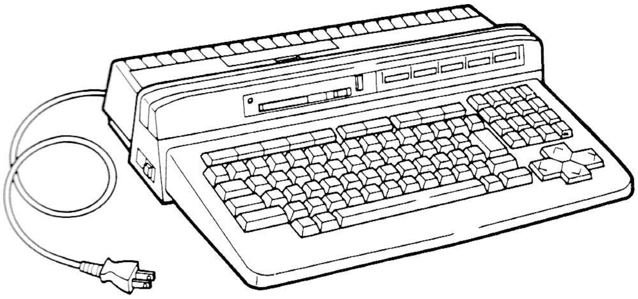
ハ ー ド……ハードウエア。コンピュータ本体や周辺機器など形のある装置のこと。

M S X……エムエスエックス。各メーカーのハードウエアに互換性を持たせ、どのメーカーのソフトでも使用できるように開発されたパソコンの仕様。2＋（ツー・プラス）は、その中の1仕様。

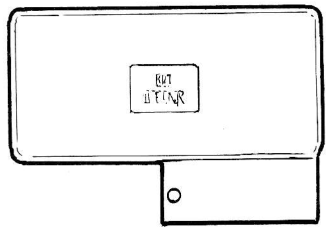
ド ッ ト……文字や図形、絵などを形づくるための点。

システムの各機器のチェック

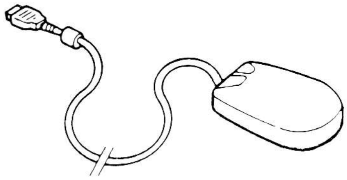
それぞれの機器は、別梱包になっていますので、それらに付いている取扱説明書をご覧の上、細かい部品や付属品数は、お確かめください。



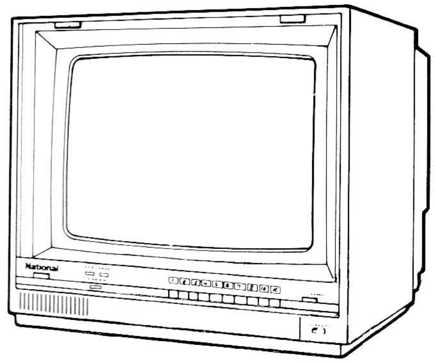
MSX2＋パソコン
（コンピュータ本体）



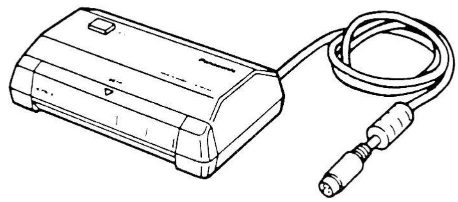
SRDSカートリッジ（KD2）
（プログラムソフト供給）



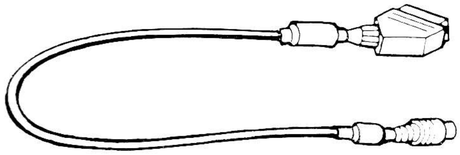
MSX用マウス
（入力用）



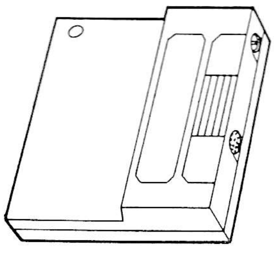
カラーTV（14インチRGB対応）
（ディスプレイ用）



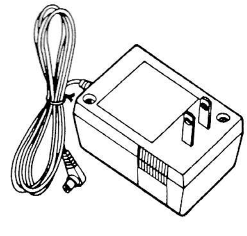
イメージスキャナ
（図柄取込み用）



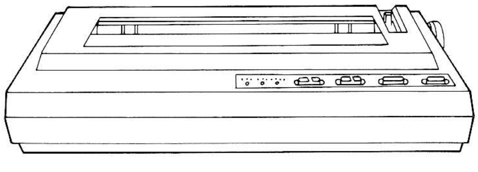
RGBケーブル
（TVとパソコンとの接続用）



イメージスキャナ用
インターフェイス



インターフェイス用
電源コード



MSX用プリンタ

パソコンの主な部分の名称

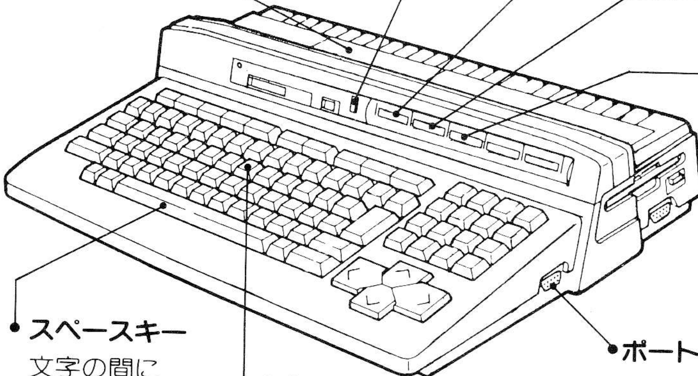
スロット1
SRDSカートリッジ（KD2）の差し込み口です。（使わないときはフタをしめておいてください。）

リセットボタン
現在パソコンが記憶しているプログラムやデータ（模様）を消して、電源スイッチを入れた直後の状態に戻します。

電源ランプ
電源スイッチを入れると点灯します。

CAPSランプ
CAPS を押すと点灯します。

かなランプ
か な を押すと点灯します。



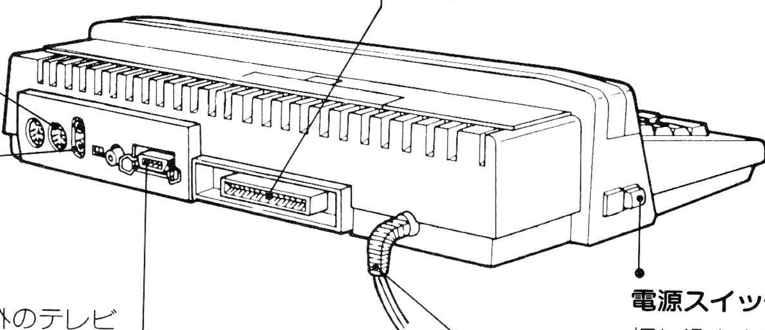
スペースキー
文字の間に空白を入れます。

文字キー
文字を入力します。

ポート1
マウスを接続するための端子です。

RGB出力端子
RGBケーブルを使って、テレビのRGB21ピンマルチ端子に接続します。

スロット2
イメージスキャナ用のインターフェイスカートリッジの差し込み口です。



映像出力端子(黄色)
音声出力端子(白色)
RGB対応テレビ以外のテレビに接続する場合に使います。

プリンタ接続端子
プリンタ接続ケーブルを接続します。

電源コード

電源スイッチ
押し込むと「入」
もう一度押すと「切」

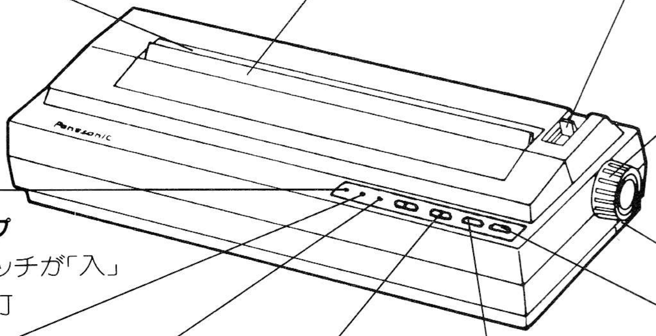
（注意）ここに説明のない、ボタンや端子等は、SRDSでは使用しないものです。もし、必要な場合は、パソコン本体の取扱説明書をご覧ください。

プリンタの主な部分の名称

用紙差し込み口
ここから用紙を差し込みます。

用紙取り出し口
ここから用紙を取り出します。

用紙セットレバー
「紙押さえ」で用紙が固定されます。
「解除」で用紙を自由に動かせます。



用紙送りノブ
これを回して用紙を送ったり戻したりします。

電源ランプ
電源スイッチが「入」のとき点灯します。

電源スイッチ

紙送りスイッチ
用紙を1行ずつ自動的に送ります。

印字可ランプ
印刷できる状態のとき点灯。

リボン交換ランプ

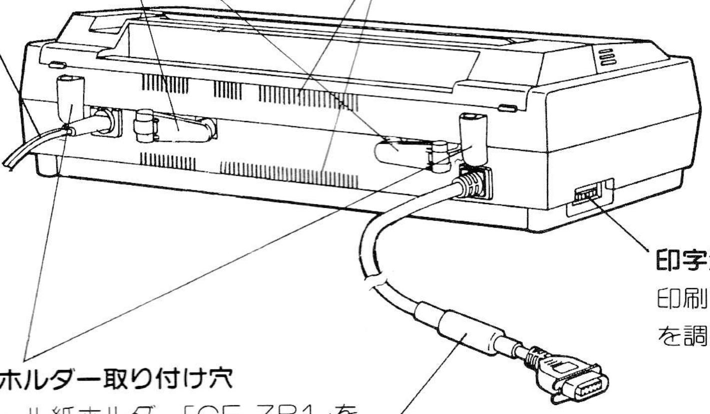
改行ピッチ切り替えスイッチ

印字可スイッチ
印刷できる状態にします。

A4ロール紙ホルダー
A4ロール紙を使用するときに使います。

電源コード

通風口
プリンタ内部の熱を逃がすための穴です。



印字濃度調整つまみ
印刷する文字の濃さを調整します。

ロール紙ホルダー取り付け穴
別売のロール紙ホルダー「CF-ZR1」を取り付ける穴です。

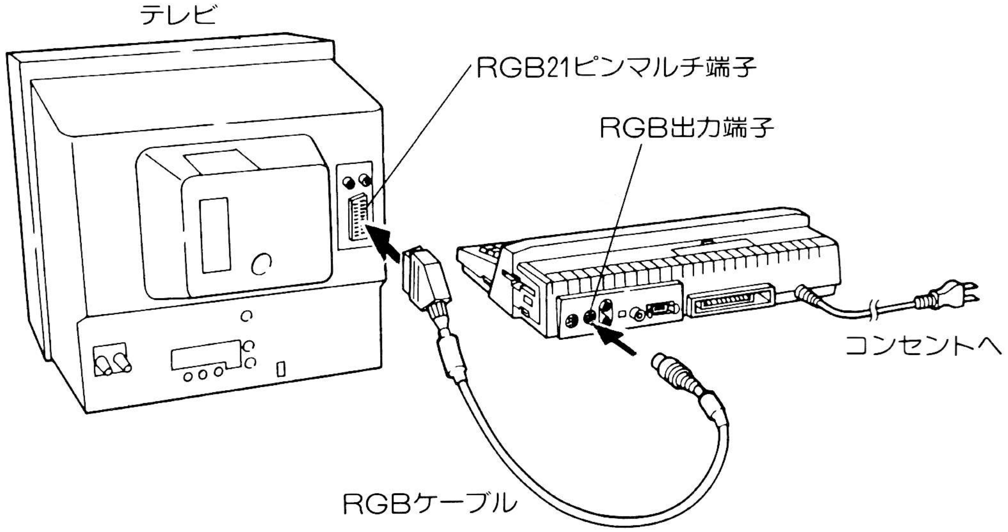
プリンタ接続ケーブル
パソコンのプリンタ接続端子に接続します。

各機器の接続のし方

〈接続する前に〉

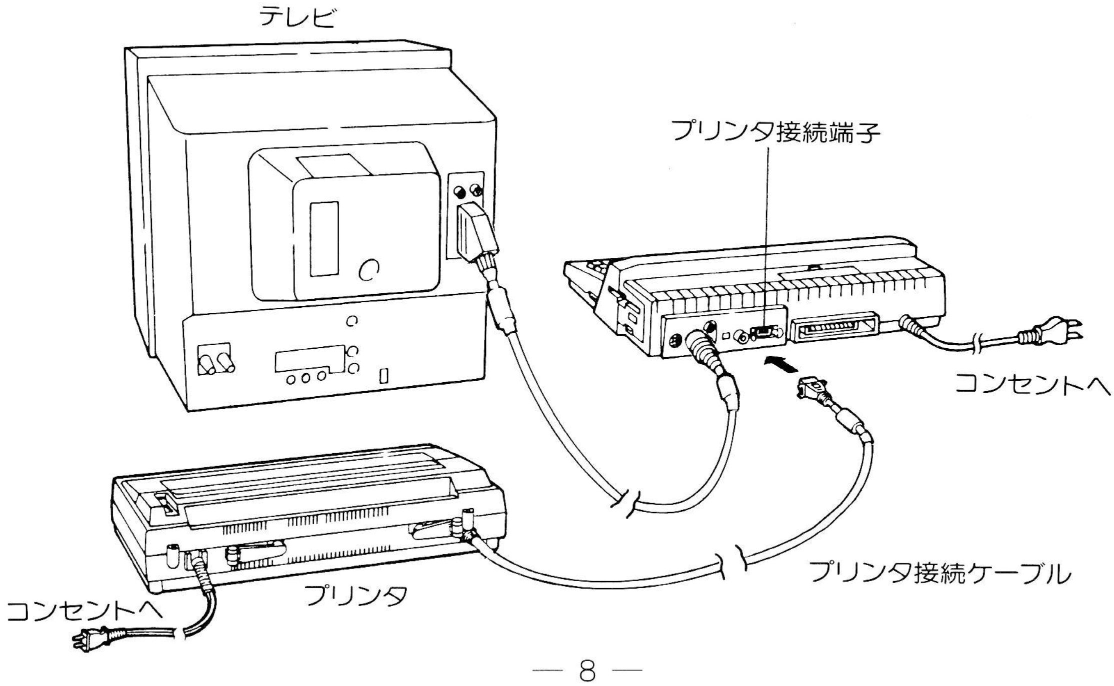
● 電源は必ず切ってください。（電源を入れたまま、各機器の接続を行うと、内部ソフトがこわれたりすることがあります。）

（1）パソコンとテレビをRGBケーブルで接続します。



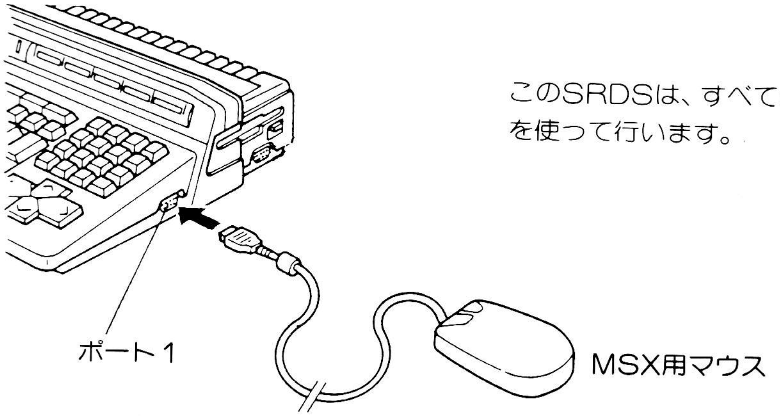
（注）RGB入力端子のないテレビの場合は、ビデオ接続か、RF接続になります。
MSX2＋の説明書を参照してください。

（2）プリンタとパソコンをプリンタ接続ケーブルで接続します。



（3）マウスを接続します。

パソコン右側のポート１端子に、マウスを接続します。



このSRDSは、すべての指示を、このマウスを使って行います。

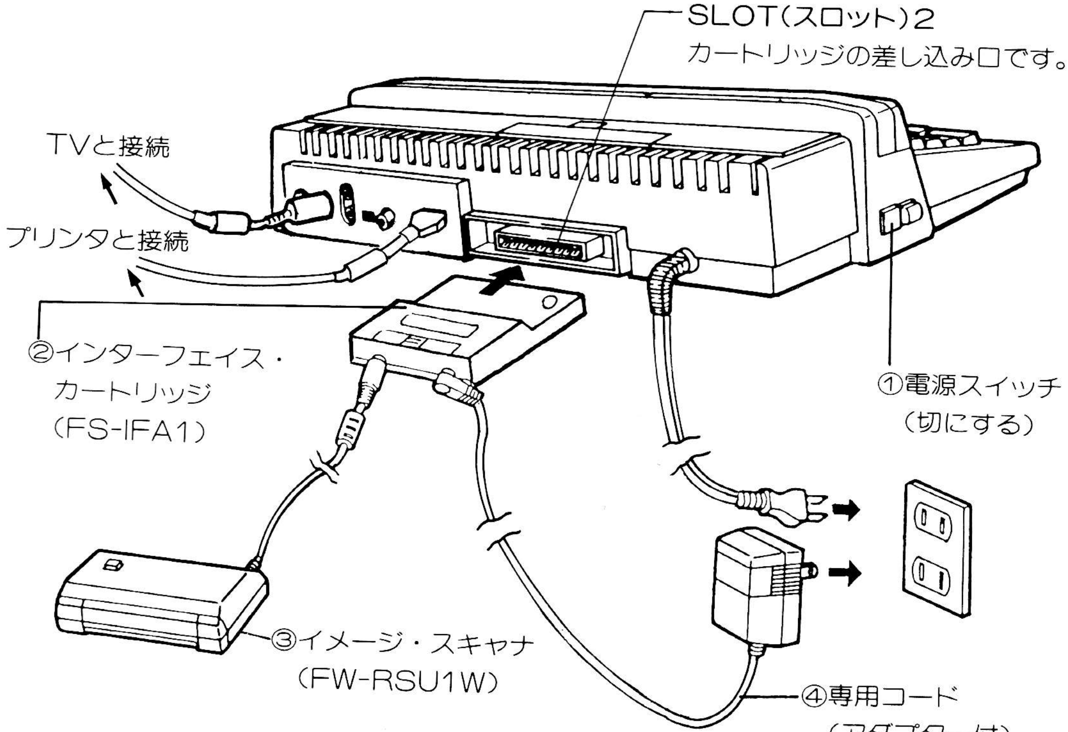
（4）インターフェイス・カートリッジとイメージ・スキャナを接続します。

① 電源ランプが消えていることを確かめます。（電源を入れたままカートリッジの抜き差しをすると、カートリッジの内容やパソコンの内部がこわれることがあります。）

② 最初に、インターフェイス・カートリッジを、パソコン後ろ側の、スロット２に差し込みます。（止まるまで、しっかり押し込んでください。）

③ イメージ・スキャナを、インターフェイス・カートリッジの端子と接続します。

④ インターフェイス・カートリッジを専用コード（アダプター付）で、電源とつなぎます。

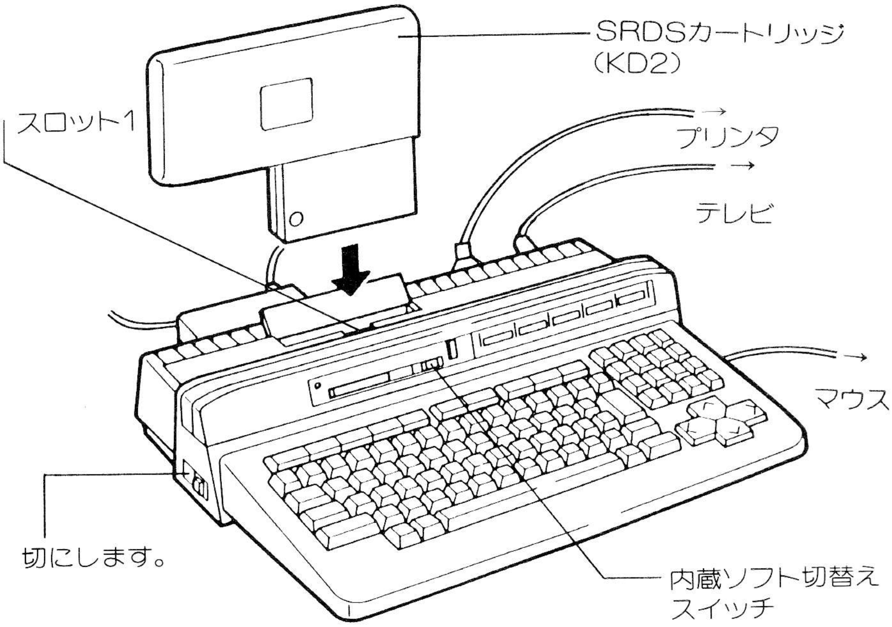


（4）SRDSカートリッジを差し込みます。

① 電源ランプが消えていることを確かめます。

② パソコンの内蔵ソフト切替えスイッチを「切」にします。

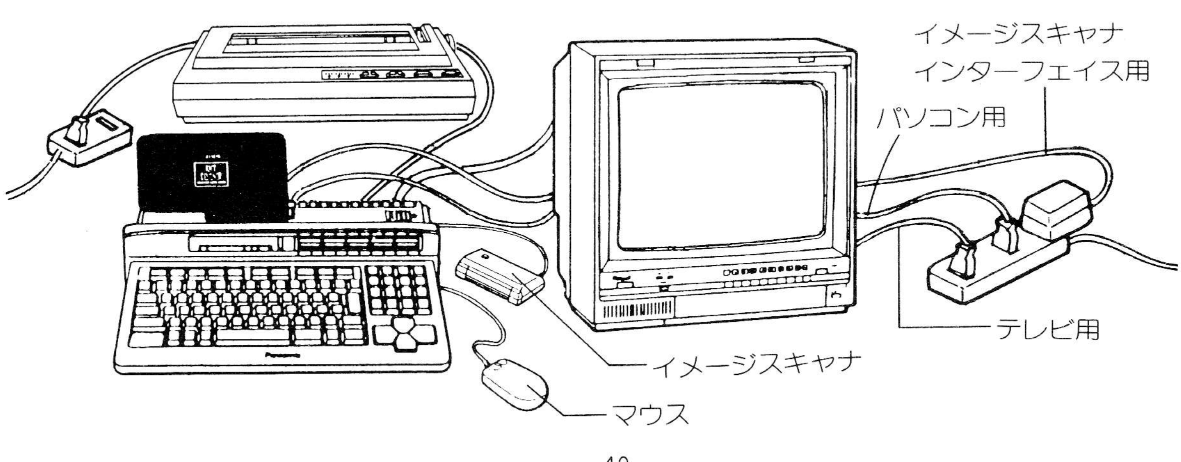
③ スロット１のフタをあけて、上から真っすぐに押し込みます。



〈カートリッジを抜きとるときの注意〉

● パソコンの電源を切ってから抜きとります。（電源を切らずに抜きとると内部がこわれることがありますので注意してください。）
抜きとった後は、フタをしておいてください。（ゴミや、異物が入ると、故障の原因になります。）

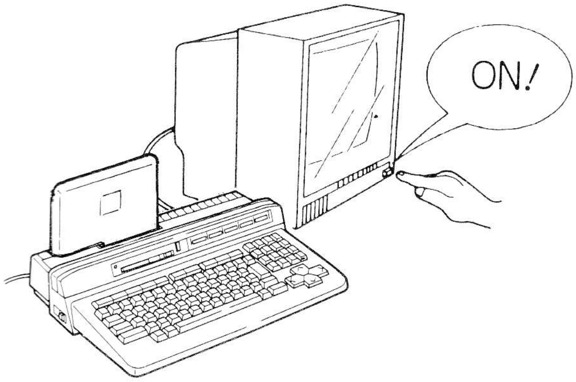
〈各機器の接続がすべて正しくされているか確認しましょう〉

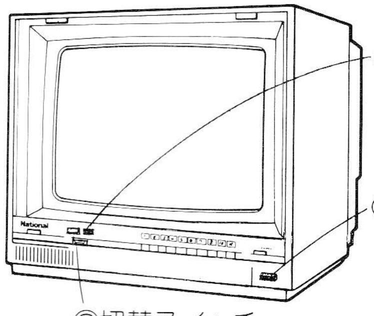


さあ、操作してみましょう

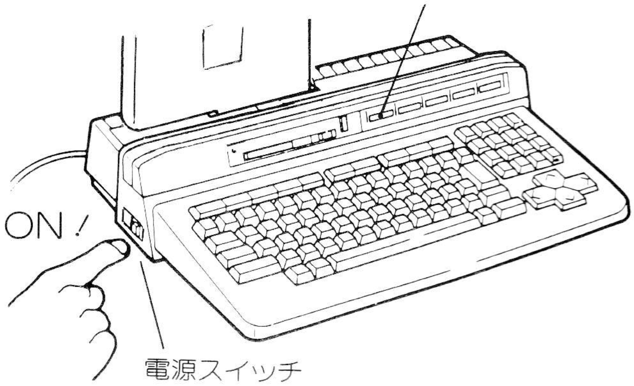
電源スイッチを入れます

① テレビの電源スイッチを入れます。次に、切替えスイッチを２回押すと、スイッチの上の赤いランプが点灯します。（もし、左の橙色のランプが点灯している場合は、切替えスイッチをもう一回押してください。）





② パソコンの電源を入れます。
すぐに右のような画面が表示されます。





（MSXのタイトル画面）

③ まもなくSRDSのタイトル画面に変ります。これで、デザインシステムのソフトがスタートできました。



（SRDSのタイトル画面）

④ 画面がSRDSの編集画面に変ります。

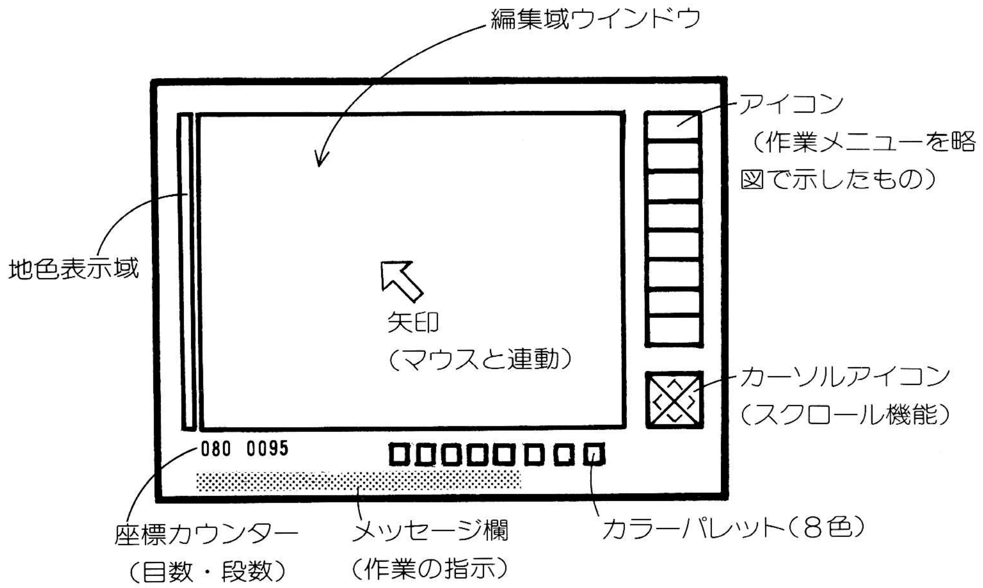
これから、いよいよSRDSの作業が始まります。

〈TV画面に何も表示されないとき〉

● パソコンと、テレビの接続が正しくされていないか、はずれている。

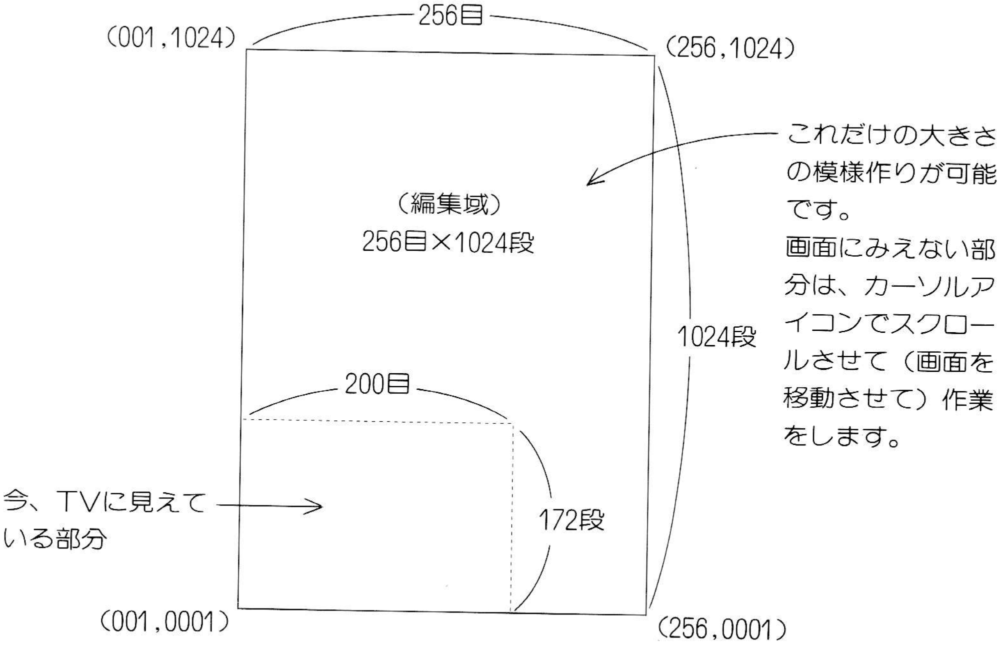
● 特によくある間違いは、RGBケーブルをカセット出力端子に接続している場合です。
８頁を参照して正しく接続してください。

編 集 画 面 の 説 明



編 集 域 に つ い て

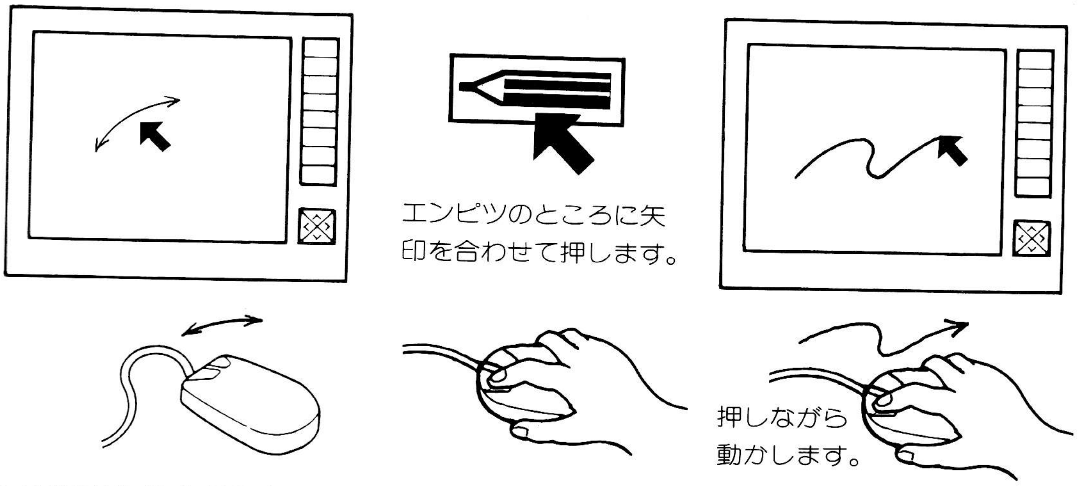
編集可能域（模様を作ることが可能な範囲）は、256目、1024段分あります。
今、テレビ画面上に見えている部分は、編集可能域のうち、左下の部分で、横200目、縦172段分です。



マウスについて

SRDSでは、テレビ画面のほとんどの操作を、マウスを使って行います。
マウスを机の上ですべらせながら動かしてみてください。その動きに従ってテレビ画面上の矢印も動きますので、矢印を、操作図（アイコン）のところへ持っていき、マウスの左のボタンを押します。すると、その操作がえらばれて、その作業が開始となります。

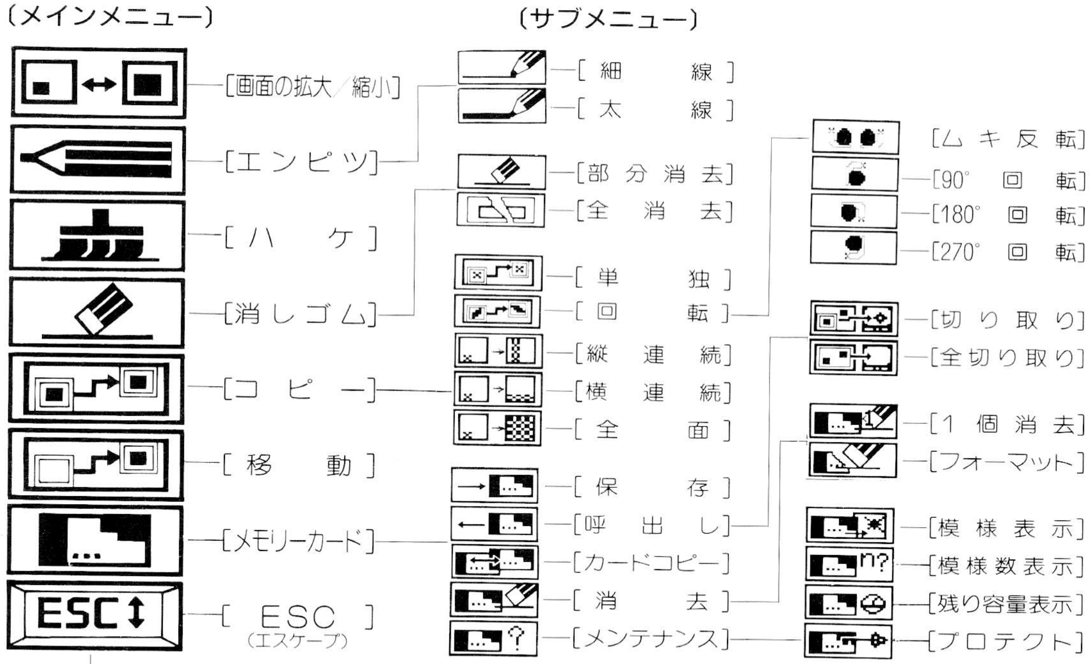
例えば、エンピツの絵（アイコン）のところへ矢印を持っていき、左のボタンを押すと、エンピツの機能（自由に絵が描ける）がえらばれます。それ以後は、画面上に矢印を持っていき、マウスの左ボタンを押しながら動かすと、矢印の動きの通り線が描けます。



● このデザインシステムでは、マウスの左ボタンのみ使います。右のボタンは働きません。

アイコンについて

アイコン（操作メニューを絵で示したもの）のうち、最初に選ぶメニューをメインメニューといいます。メインメニューを選ぶと、その各メニューについて、更に操作が選べる場合には、サブメニューが出てきますので、又、その中から目的の操作を選びます。このように、次々と表示されるアイコンをマウスと矢印で選んで操作していきます。



[ESC]を選ぶと、以下続きのメインメニューが出てきます。もう一度押すと元へ戻ります。



● ESC アイコンは、すべての画面に出てきますが、次のような場合に使います。

（1）一度指定したものを取り消したい場合。
（2）元の状態に戻りたい場合。
（3）メッセージで、「……デスカ」と聞いてきたとき、否定する場合。
※ その他、メインメニューの表示の切りかえのときも ESC を使います。

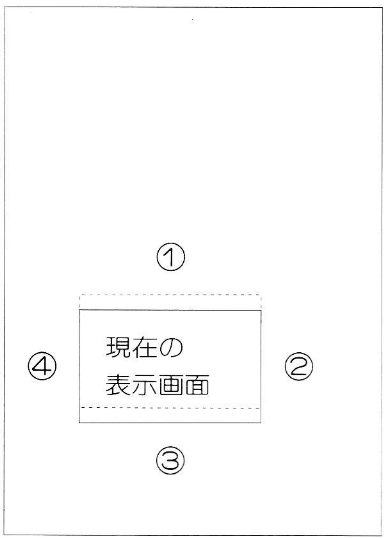
● YES アイコンは、次のような場合に使います。

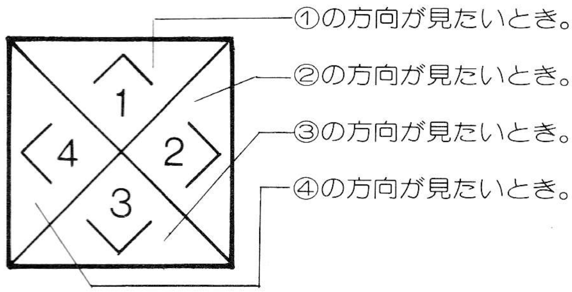
（1）メッセージで、「……デスカ」と聞いてきたとき、「ハイ」と答える場合。
（2）メモリーカードの処理操作の時、メッセージの操作が終って次に進みたい場合。

カーソルについて

SRDSの場合、テレビ画面に表示されている部分は、編集域全体の一部分でしかありません。そこで、別の部分を見たいときは、カーソルアイコンを使って、表示画面を移動させます。

移動させるには、自分の見たい方向のカーソルに矢印を持ってゆき、マウスのボタンを押します。





例えば、アイコンで1を指定すると、TVの表示画面は、点線の位置に移動します。

● 画面が1回に動く量

標準画面 拡大画面 創作カード画面	20目又は20段

● 画面が移動した直後の座標カウンターは、編集画面の左下隅の座標を表示します。

座標カウンターについて

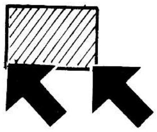
矢印が編集画面上を動くとき、その矢印の位置（矢印が示している点＝編目）の座標を表示します。

001	0001
目数	段数

〈標準画面の場合〉


………この１ドット（＝１目）の位置を表示します。

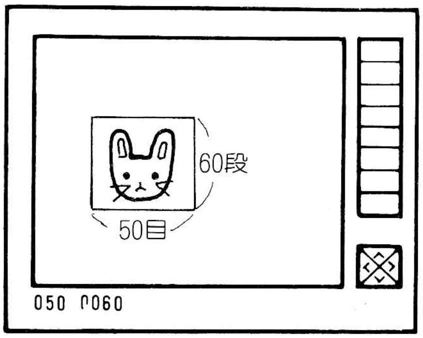
〈拡大画面、及び創作カード画面の場合〉



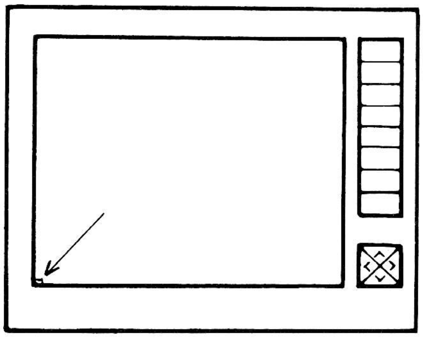
４×３ドット(＝１目)の位置を表示します。

矢印が斜線部の中にあるとき、又は左図の位置にあるとき、座標は斜線部の座標を表示します。

● 作った模様を、創作カードの形にするために切り取るときのカウンターは、切り取る模様の大きさを表示します。



● デザインシステムが動作を開始した直後、及びスクロールが完了した時点での座標カウンターは編集画面の左隅の編み目の座標を表示します。
矢印を画面上で動かし始めると、矢印位置の座標表示に変ります。



カラーパレットについて

画面上には、８つの色が表示されていますが、これは、このデザインシステムで使用できる色です。
（黒、灰、白、赤、橙、黄、緑、青）

最初の設定は、黒になっていますので 特に指定しない場合、黒が指定色となります。

- カラーパレットが表示されている画面では、いつでも自由に色がえらべます。

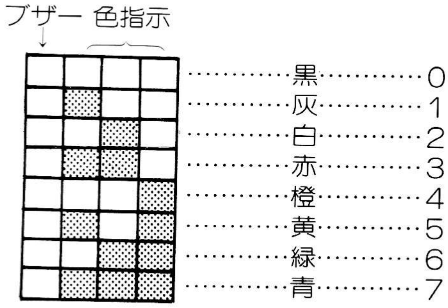
例えば次のような場合です。

フリーハンド線画の線の色。
図形で描かせる直線、四角、円の色。
塗りつぶしの色。
文字出力の文字の色。
イメージスキャナの読取り色。

現在選ばれている色は赤枠で表示されます。

黒	灰	白	赤	橙	黄	緑	青

- 色を指定する方法は、自分の希望する色の位置にマウスで矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。選ばれた色は、赤枠で囲まれ、その色が指定されたことが示されます。
- このデザインシステムで、多色の模様を自動作成した場合、指示欄の色指示マークと色の関係は右のようになります。



創作カードの画面表示　　カラーパレット　　U-BOXの表示

メッセージについて

テレビ画面左下には、作業開始前には、Silver Reed Design Systemの文字が表示されていますが、作業を始めますと、必要に応じて、操作に関するメッセージが、ここに表示されます。
「○○シテクダサイ」とか「○○シテモヨイデスカ？」とか表示が出てきたときは、その通り操作を進めるか、［YES］か［ESC］アイコンを矢印で指示して答えます。

選んだ操作の終り方

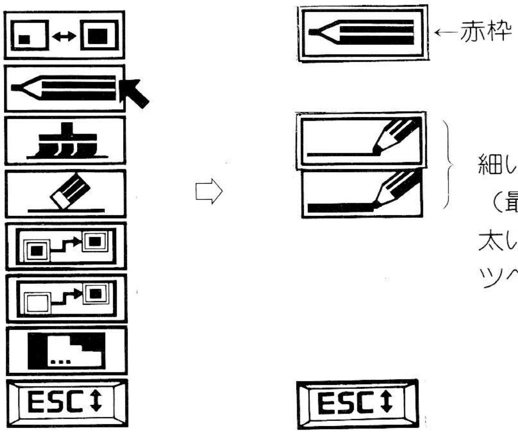
- 現在操作していることだけを、とりあえずやめる場合は、［ESC］を指示します。すると、前の状態に戻っていきますので、必要な状態のところまで［ESC］を何回か指示します。
- 全てを終りにして、新しい作業にとりかかりたいときは、最初の画面に戻ったところで、全消去（22頁参照）をするか、又は、パソコンのリセットボタンを押します。

フリーハンドで絵を描いてみましょう

① アイコンの中から エンピツ を選びます。
（矢印をエンピツのところへ持っていって、マウスの左ボタンを押します。）
メッセージ部に「センヲ　ヒクコトガデキマス」と表示されます。

② アイコン部は次のように変って、サブメニューのアイコンが表示されます。

エンピツのサブメニュー



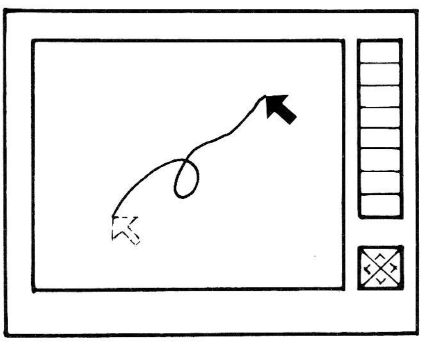
細い、太いの２種類がえらべます。
（最初は、細い方が設定されています。）
太い線を選びたいときは、矢印を太い方のエンピツへもっていって、マウスの左ボタンを押します。

細線………１×１ドット（標準画面）
太線………３×３ドット（標準画面）

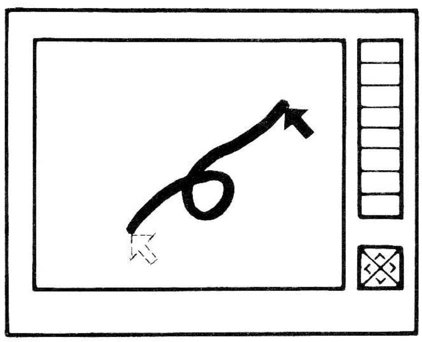
注：拡大画面では、細線、太線の区別はありません。

③ マウスの左ボタンを押しながら矢印を移動させると、その通り指定の太さで線が描けます。
（ボタンが押されている間だけ作用します。）

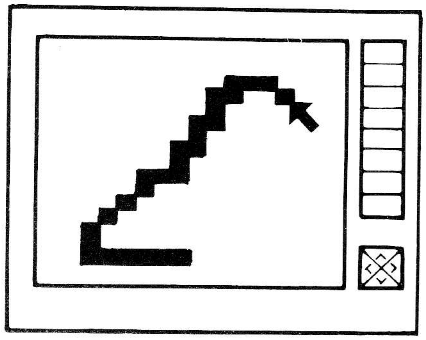
（細いエンピツ）



（太いエンピツ）



● 拡大画面の時は、太さの指定に関係なく１目の大きさ（４×３ドット）で描けます。



● マウスを止めて、１回ずつボタンを押すと、１目ずつ描けます。
● 線を引いている最中は、座標カウンターは変化しません。

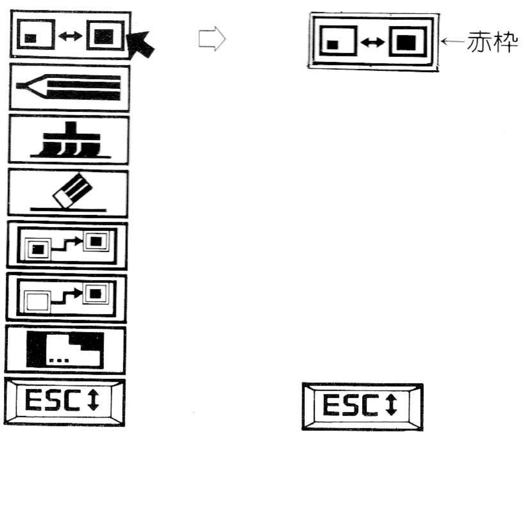
〈エンピツを使っているとき、次のことができます〉

● カラーパレットから自由に色がえらべます。
● 画面を、カーソルアイコンを使ってスクロールできます。
エンピツ モードを終了したいときは ＥＳＣ アイコンを指定します。

画面を拡大してみましょう

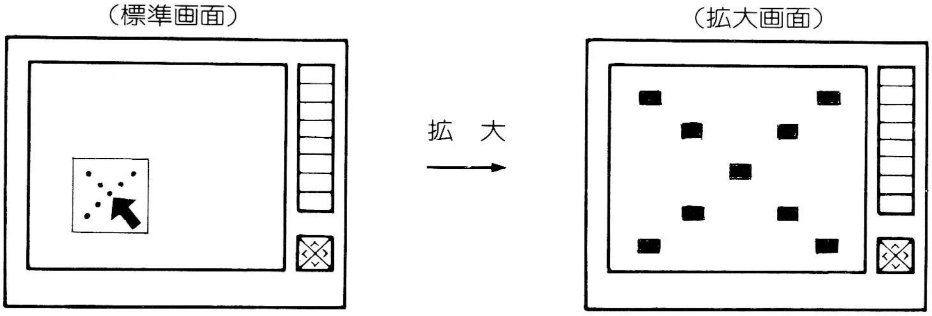
① アイコンの中から 画面の拡大／縮小 を選びます。
（矢印を 画面の拡大／縮小 のところへ持っていって、マウスの左ボタンを押します。）

② アイコン部の表示が次のように変ります。



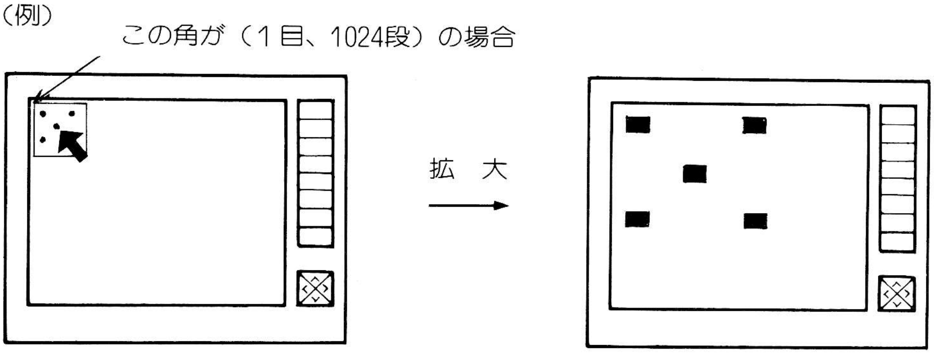
メッセージ部には「カクダイスルバショヲシテイシテ　クダサイ」と表示されます。

③ 表示画面に矢印をもってゆきますと、矢印とともに拡大される範囲の四角が同時に表示されますので、それを拡大したい範囲にもってゆきます。
マウスの左ボタンを押しますと、四角の範囲が１目を４×３ドットの大きさに拡大して表示されます。



● 現在の表示画面に、拡大したい部分が入っていないときは、カーソルアイコンで、画面をスクロールさせてから拡大します。又、拡大してからスクロールさせてもかまいません。
● 拡大を指定した点が、編集域の端の方の場合は、必ずしも画面の中心に表示されません。

（例）



● 拡大が完了したところで、［画面の拡大／縮小］モードは終了します。
● 拡大画面のまま、［エンピツ］［ハ　ケ］［消シゴム］等のほとんどすべての操作ができます。

〈拡大画面を標準画面に戻すには〉

現在操作中であれば、［ＥＳＣ］を指示して終らせ、最初の操作メニューを出します。
［画面の拡大／縮小］を指示すると、すぐに元の標準画面に縮小されます。

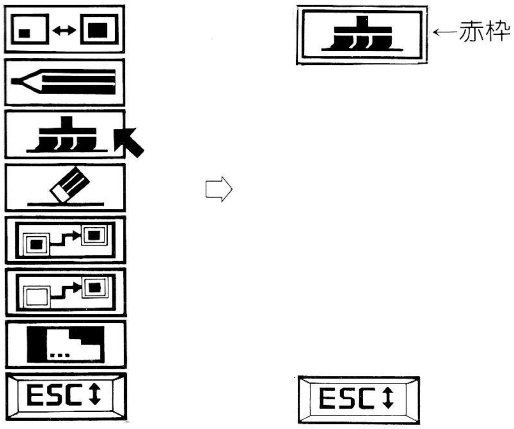
● 縮小処理の場合、今まで拡大画面で表示されていた画面の中心が、縮小時もほぼ中心にきます。

● 縮小処理が終ったところで、座標カウンターは、画面の左下隅の編目の位置を示します。
（一度矢印を動かしますと、矢印位置の座標表示に戻ります。）

ハケで色を塗ってみましょう

① アイコンの中から、 ハ　ケ を選びます。
矢印を ハ　ケ のところへ持っていって、マウスの左ボタンを押します。

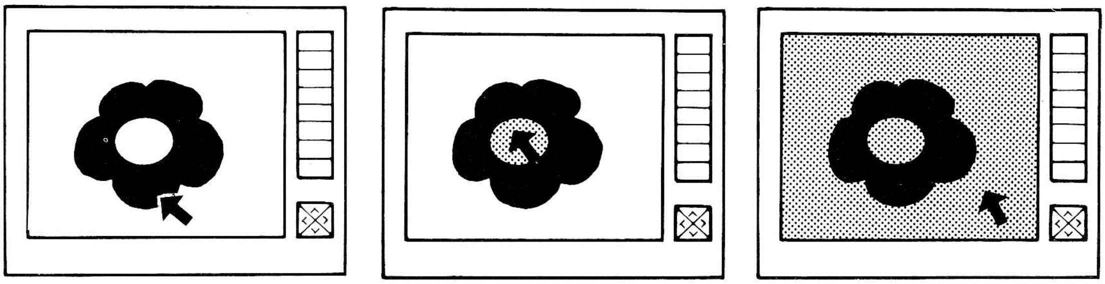
② アイコン部の表示が次のように変ります。



ハケは、矢印によって指定された点の色の領域を、現在指定されているカラーパレットの色で塗りつぶすことができます。

メッセージ部には、
「イロヲヌルバショヲ　シテイシテクダサイ」
と表示されます。

③ 塗りかえたい部分の中へ矢印をもってゆき、マウスの左ボタンを押します。すると、下図のように、それぞれの矢印の位置の色とつながっている領域が指定の色に塗りかえられます。



● 塗りつぶしは、現在、画面に見えている部分についてのみ可能です。画面より大きな模様の場合は、カーソルアイコンで画面をスクロールさせてから、再度塗りつぶし作業をしてください。

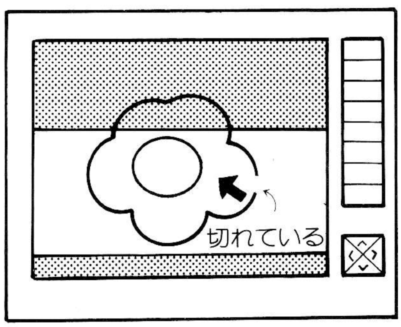
〈色塗りの途中で停止したい場合〉

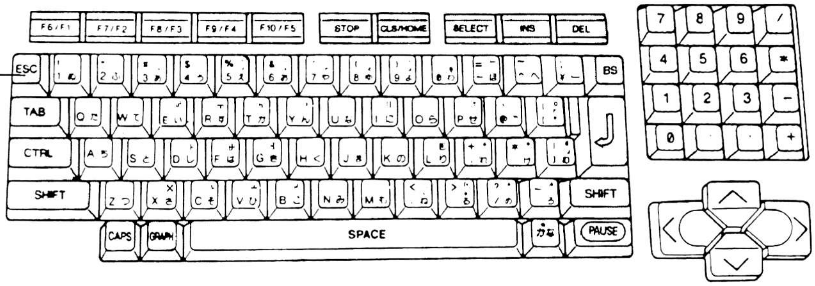
① 色塗りの途中で色がはみ出して塗られた場合は、パソコン本体のキーボードの ESC キーを、色塗りが中断するまで押し続けます。

② 色塗りが停止すると、メッセージ部に「チュウダン　シマシタ」と表示されます。

③ ESC アイコンに矢印をもってゆき、マウスの左ボタンを押します。

④ 画面は色を塗る前の状態に戻りますので、模様を直し、再び色塗りをしてください。





このキーを色塗りが中断するまで押し続けます。

〈ハケを使っているとき、次のようなことができます〉

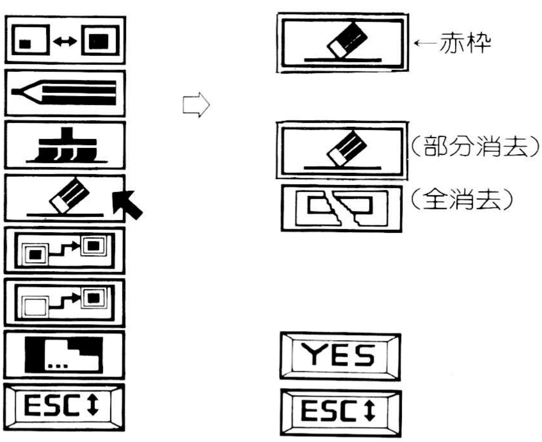
- 色の変更が自由にできます。
- カーソルアイコンを使って、画面のスクロールができます。
- 塗りつぶしの画面を終了したいときは ESC アイコンを指定します。

消シゴムを使ってみましょう（一部消去と全消去）

① アイコンの中から 消シゴム を選びます。
矢印を 消シゴム のところへ持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。

② アイコン部は次のように変って、サブメニューが表示されます。

消シゴムのサブメニュー



２つのサブメニューの機能は――

部分消去……
画面上の模様を一部分消したいときに使います。

全消去………
編集域全体の模様を一度に消去してしまいたいときに使います。

メッセージ部には「モヨウヲ　ケスコトガデキマス」と表示されます。

〈部分消去の方法〉

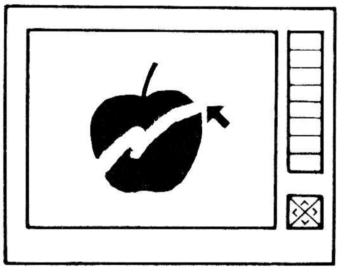
最初に 消シゴム アイコンを指定すると同時に、部分消去が指定されていますので、そのまますぐに作業が始められます。まず矢印を消去したい部分に持ってゆき、マウスの左ボタンを押しながら矢印を動かすと、矢印が動いた通りに模様が消えます。

消去の太さは………

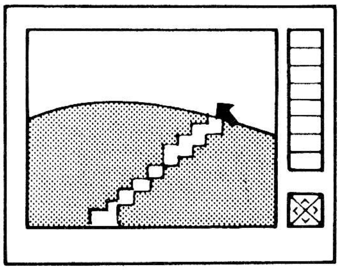
● 標準画面では、3×3ドット（3目×3段）の太さで消去を行います。

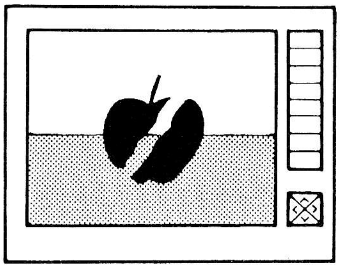
● 拡大画面では、矢印の先がかかったところの4×3ドット（1目のマス目）毎の消去を行います。

（標準画面）



（拡大画面）





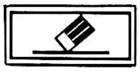
（注意）

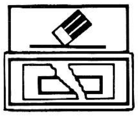
● 地色は消去されません。

● 部分消去を終了したいときは、 ESC アイコンを指定します。

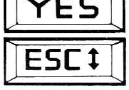
〈全消去の方法〉

① 矢印を 全消去 アイコンに持ってゆき、マウスの左ボタンを押して、全消去を指示します。





……全消去のアイコンが赤枠でかこまれます。



② 画面のメッセージ部に「モヨウヲ　ゼンブ　ケシテモ　ヨイデスカ？」と表示されます。

③ YES アイコンに矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。
画面は、すべて白の地色となり、模様は全部消えます。
これで、編集域全体が、スタート時の状態に戻りました。

● もし途中で全消去を行いたくないときは、 YES を指定する代りに、 ESC を指定してください。何の処理も行わずに 消シゴム の機能が終了します。

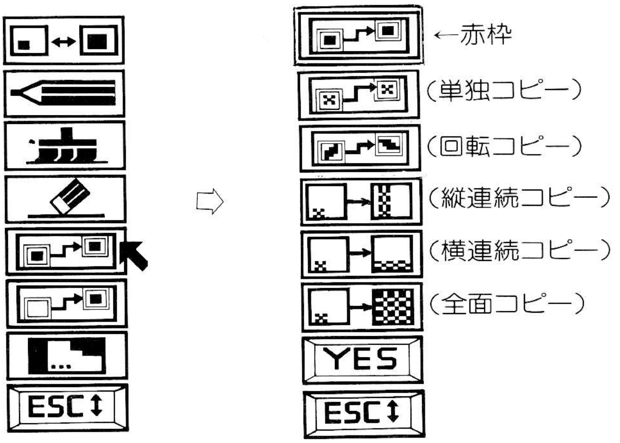
● 部分消去、全消去共、カーソルアイコンで、画面のスクロールが可能です。

画面上で模様をコピーしてみましょう(模様のくり返し)

① アイコンの中から コピー を選びます。
矢印を コピー のところへもっていって、マウスの左ボタンを押します。

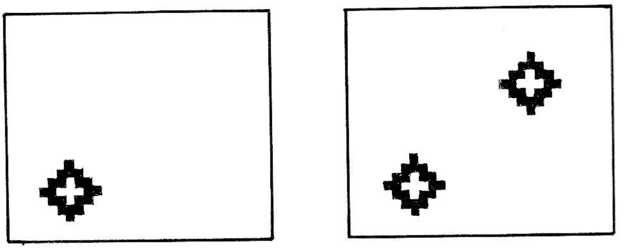
② アイコン部の表示が次のように変ります。

コピーのサブメニュー

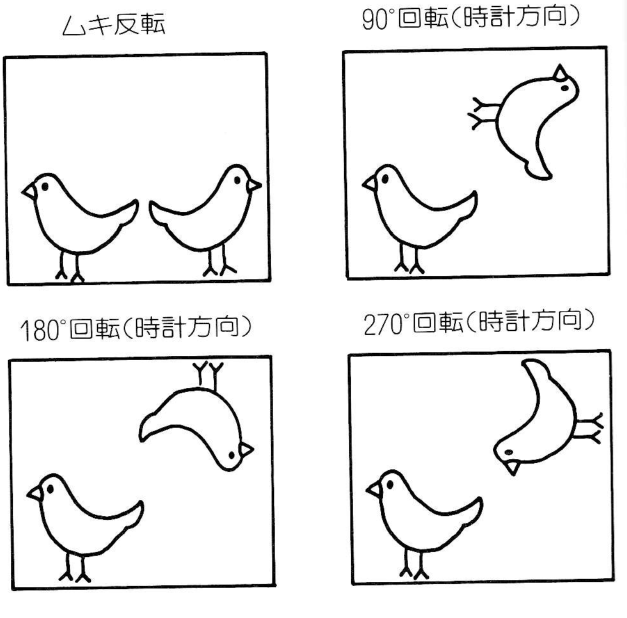


コピーには、模様のくり返し方によって、5種類あります。メッセージ部に「コピーノシュルイヲ　エランデクダサイ」と表示が出ますので、どれか実行したいコピー機能のところへ矢印をもってゆき、マウスの左ボタンを押して選びます。

① **単独コピー**
1個の原寸コピーをします。

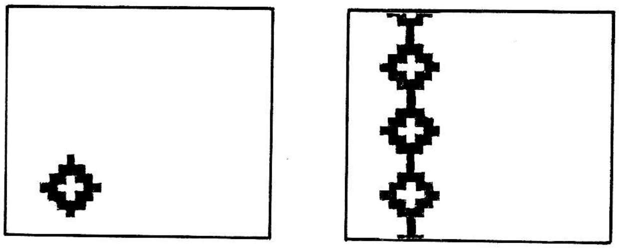


② **回転コピー**
指定した模様を、回転させてコピーします。
回転の種類は、ムキ反転、時計方向に90°、180°、270°の4種類です。



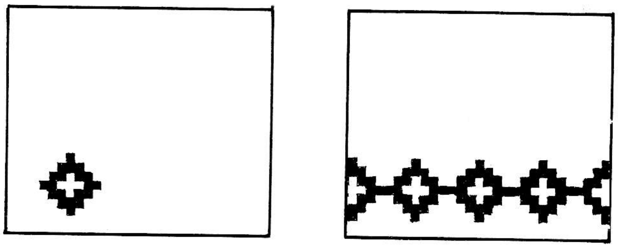
③ 縦連続コピー

指定した範囲の模様を、指定の段数分自動的にくり返します。



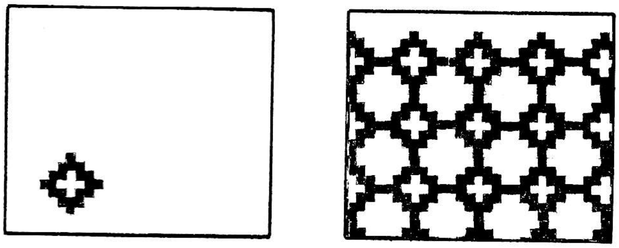
④ 横連続コピー

指定した範囲の模様を256目分自動的にくり返します。



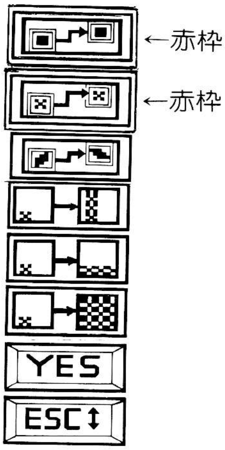
⑤ 全面コピー

指定した範囲の模様を横方向は256目、縦方向は指定した段数だけ、自動的にくり返します。



各コピー機能の操作方法

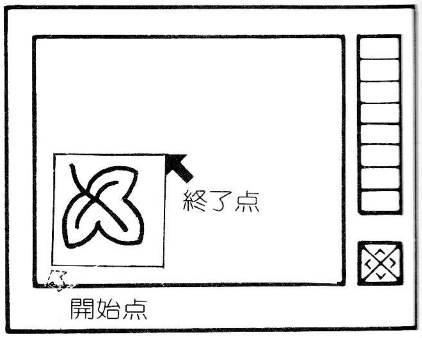
〈単独コピー〉



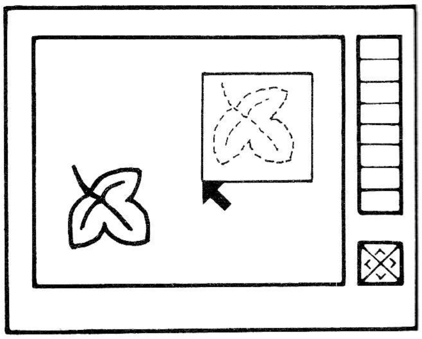
① 矢印を 単独コピー アイコンに持ってゆき、マウスの左ボタンを押して、単独コピーを指示します。

② メッセージ部に、
「モヨウノ　カイシテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されます。
これは、編集画面の模様のうち、どの範囲をコピーしたいのか指定する必要があるので、その始めの点を指定してくださいという意味です。そこで模様の開始点となる場所に矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。

③ メッセージ部には、
「モヨウノ　シュウリョウテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されます。
そこで、コピーしたい模様の終了点となる場所に矢印を持ってゆきますと、開始点と矢印とを対角線とする四角が表示されて、コピーする模様の範囲が示されますので、丁度よいところでマウスの左ボタンを押します。



④ 終了点が指定されると、メッセージ部には、
「コピーサキヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されます。
矢印を動かして、コピーしたい場所に持ってゆきます。このとき、矢印と共に、コピーされる模様の大きさが四角で表示されます。
コピー先が決まりましたらマウスの左ボタンを押します。
指定のところにコピーがされます。

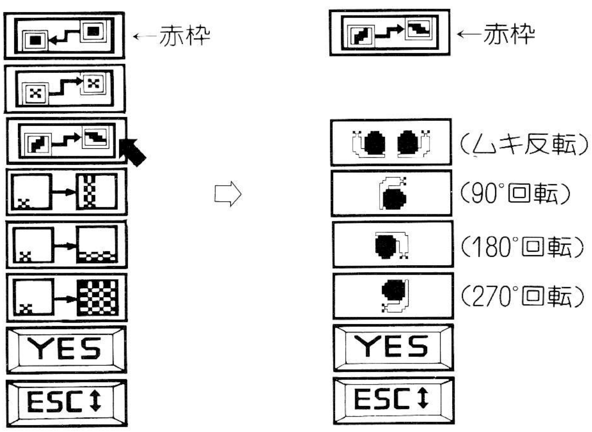


⑤ 単独コピーの処理が終了しますと、単独コピーの指定（赤枠）が取り消されます。

● 範囲指定の途中で取り消したい場合は、そのまま ESC のところへ矢印を持っていって、マウスの左ボタンを押せば取り消すことができます。
● 単独コピーの作業中に、画面のスクロールが可能です。従って、現在画面に見えていない所へのコピーも可能です。

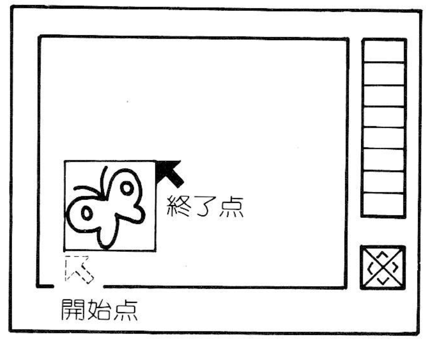
〈回転コピー〉

コピーのサブメニュー



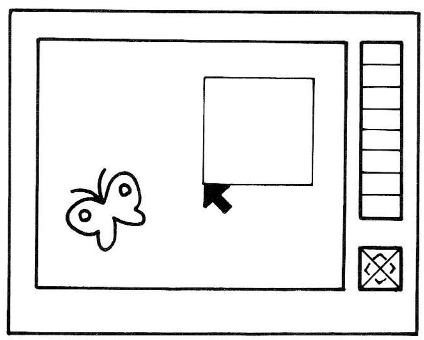
いずれも原寸を回転してコピーします。

① 矢印を 回転コピー アイコンに持ってゆき、マウスの左ボタンを押して、回転コピーを指示します。

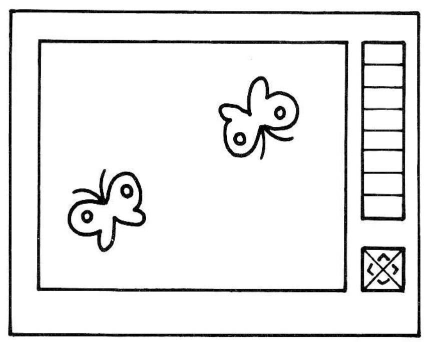


② アイコン部は前頁のように変り、メッセージ部に、「カイテンノ　カクドヲ　エランデクダサイ」と表示されます。
回転したい角度のアイコンに矢印をもってゆき、マウスの左ボタンを押します。

③ メッセージ部に、「モヨウノ　カイシテンヲ　シテイシテ　クダサイ」と表示されます。
画面の中で、コピーしたい模様の開始点となる場所に矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。



④ メッセージ部に、「モヨウノ　シュウリョウテンヲ　シテイシテ　クダサイ」と表示されます。
コピーしたい模様の終了点となる場所に矢印を持ってゆきますと、開始点と矢印とを対角線とする四角が表示されて、模様の範囲が示されますので、丁度よいところでマウスの左ボタンを押します。



⑤ 終了点が指定されると、メッセージ部に、「コピーサキヲ　シテイシテ　クダサイ」と表示されます。
矢印を動かして、コピーしたい場所にもってゆき、マウスの左ボタンを押します。
（このとき矢印と共に、コピーされる模様の大きさが四角で表示されます。）

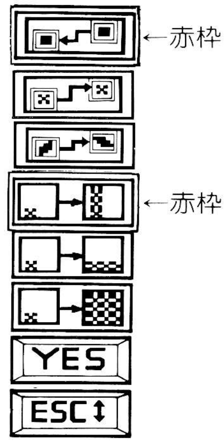
⑥ すこし待つと、指定した角度の模様が表示されます。

● 90°、270°の回転の場合は、元の模様とコピー先の模様の目数／段数の関係が逆になります。

● 回転コピーのできる模様の大きさは、256目、200段の模様までです。

〈縦連続コピー〉

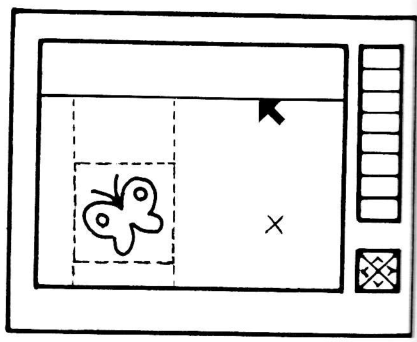
① 矢印を［縦連続コピー］アイコンへ持ってゆき、縦連続コピーをマウスで指定します。アイコン部は右のようになります。



② メッセージ部に、
「モヨウノ　カイシテンヲ　シテイシテクダサイ」
と表示されます。画面の中で、コピーをしたい模様の開始点となる場所に矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。

③ メッセージ部に、
「モヨウノ　シユウリヨウテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されます。
コピーしたい模様の終了点となる場所に矢印を持ってゆきます。このとき、開始点と矢印を対角線とする四角が表示されて、模様の範囲が示されますので、丁度よいところで、マウスの左ボタンを押します。

④ 終了点が指定されると、メッセージ部に、
「コピーシユウリヨウダンヲ　シテイシテクダサイ」
と表示されますので、コピーを行いたい段まで矢印を移動させて、マウスの左ボタンを押します。



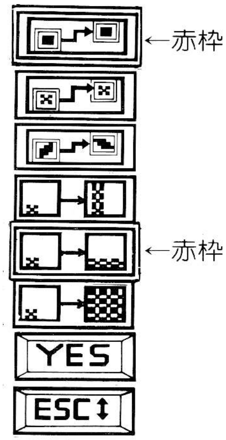
⑤ 画面には、右のように、縦連続の終了点のところに線が引かれます。メッセージ部に、
「ヨロシイデスカ」
と表示されますので、よい場合は［YES］アイコンを指定します。
やがて、指定した範囲の模様が、縦方向に自動的に連続コピーされて出てきます。

⑥ 縦連続コピーが終了しますと、コピーの最初の画面に戻ります。

注）コピーの終了段は、コピーをしたい模様よりも、上の位置を指定してください。図の×のような位置はだめです。

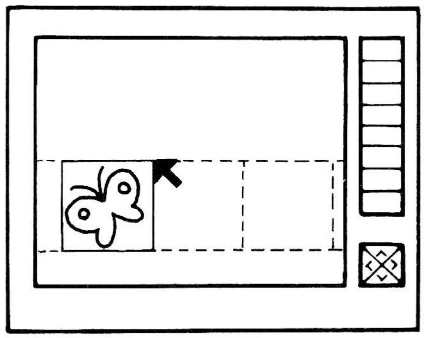
〈横連続コピー〉

① 矢印を 横連続コピー アイコンへもってゆき、マウスで指定します。



② メッセージ部に、
「モヨウノ　カイシテンヲ　シテイシテクダサイ」
と表示されますので、コピーをしたい模様の開始点に矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。

③ メッセージ部に、
「モヨウノ　シュウリョウテンヲ　シテイシテクダサイ」
と表示されます。
矢印を動かしてゆくと、開始点と矢印とを対角線とする四角が表示されますので、丁度よい範囲のところまで矢印を動かし、マウスの左ボタンを押して終了点を指定します。

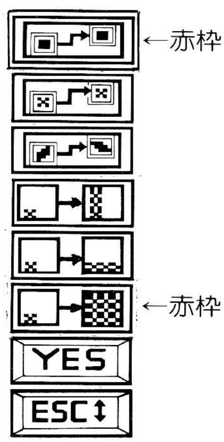


④ メッセージ部に、
「ヨロシイデスカ？」
と表示されますので YES アイコンを指定します。
すこし待つと、指定した範囲の模様が、横方向に自動的に連続コピーされて出てきます。

⑤ 横連続コピーが終了すると、コピーの最初の状態に戻ります。

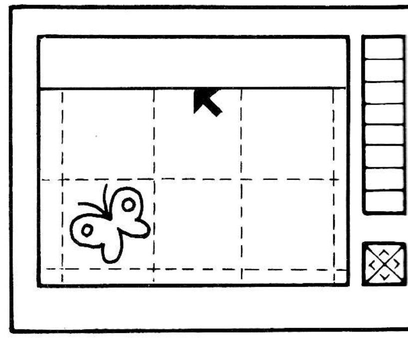
〈全面コピー〉

① 全面コピー のアイコンを指定します。
アイコン部は、右のようになります。
続いて、メッセージ部に、
「モヨウノ　カイシテンヲ　シテイシテクダサイ」
と表示されますが、これから以後の操作は、〈縦連続コピー〉のときと全く同じ手順で行います。模様範囲の指定から、コピーの終了段の指定まで28頁を参照して行ってください。



② コピー終了段を指定して YES を指示すると、指定通り全面連続模様が自動的に処理され出てきます。

● コピーの指定範囲が広いと、処理時間が長くかかりますのでご注意ください。



〈各コピー操作について次のようなことができます〉

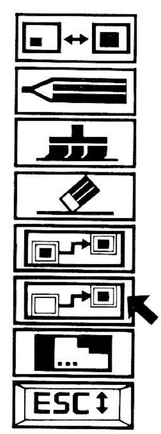
● 各コピー操作中、画面のスクロールが可能です。従って、現在画面に見えていないところへのコピーや、その逆も可能です。

● 模様範囲の指定のとき、終了点を指定する前なら ESC アイコンを指示することによって、それを取り消すことができます。（範囲指定のやり直しが何回でも出来ます。）

● コピー先に何か模様があった場合には、その部分の模様が消されてコピーされます。

● 各コピー操作が終了した後 ESC アイコンを指定すると、コピーモード全体を終了します。

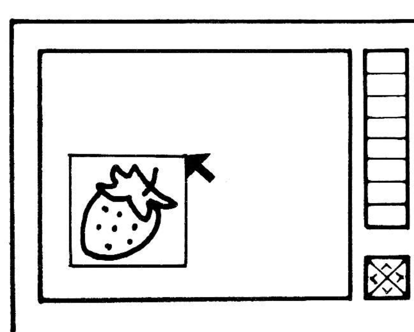
画面上の模様を移動してみましょう



① アイコンの中から 移　動 を選んで指示します。

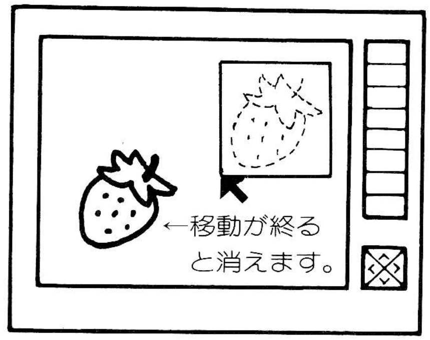
② アイコン部の表示が右のように変ります。
移動の操作手順は、単独コピーと同じです。
ただし移動の場合は、指定した模様が移動してしまうので、模様が元あった所は地色になります。

③ メッセージ部に、
「モヨウノ　カイシテンヲ　シテシシテクダサイ」
と表示されますので、移動をしたい模様の開始点となる所に矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。



④ メッセージ部には、
「モヨウノ　シュウリョウテンヲ　シテイシテクダサイ」
と表示されます。矢印を動かすと、開始点と矢印とを対角線とする四角が表示されて模様の範囲が示されますので、模様の終了点となる所へ矢印がいったところで、マウスの左ボタンを押します。

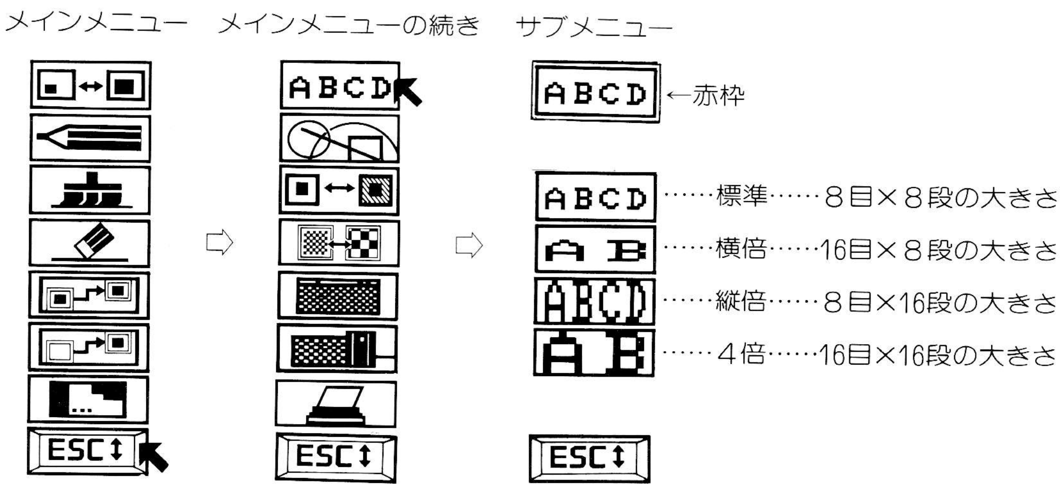
⑤ 終了点を指定するとメッセージ部には、
「イドウサキヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されます。矢印を動かして、移動したい場所へ持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。（模様の移動先が決定するまでは、矢印と共に移動する模様の大きさが四角で示されます。）まもなく、指定した所に模様が移動します。



- 移動の処理が終了すると、画面の最初の状態に戻ります。
- 移動の操作中にスクロールすることができます。従って、現在画面に見えていない所への移動も可能です。
- 移動先に何か模様があった場合は、重なった下の模様は消えます。

キーボードで文字を表示してみましょう

① 最初の編集画面が表示されている場合は ESC を指示して、メインメニューの続きを表示させます。
アイコンの中から 文　字 を選んで指定します。
アイコン部には 文　字 のサブメニューが表示されます。



② メッセージ部に、「モジノ　オオキサヲ　エランデクダサイ」と表示されますので、サブメニューから、文字の大きさを選びます。４つの中から好みの大きさのアイコンを選ぶと、画面の矢印の先に、選んだ文字の大きさで四角が表示されます。この四角の位置に文字が出力されますので、マウスで文字の位置を決めます。

● 使用できる文字は、英文の大文字、小文字、数字、記号、カタカナ、ひらがなです。
これらの切替えは、キーボードの[CAPS]キー、[か な]キー、[GRAPH]キー、[SHIFT]キー等で行います。

● **文字キー（英文字・かな）の場合は下記のようになります。**

文字の種類	[CAPS]キー	[か な]キー	普通に押したとき	[SHIFT]キーと一緒に押したとき	
英小文字	□ OFF	□ OFF	英小文字と数字	英大文字と英記号	ここの文字記号を表示。（& 6 お）
英大文字	■ ON	□ OFF	英大文字と数字	英小文字と英記号	
ひらがな	□ OFF	■ ON	ひらがな	ひらがな小文字とかな記号	（& 6 ぉ）ここの文字記号を表示。
カタカナ	■ ON	■ ON	カタカナ	カタカナ小文字とカナ記号	

□……CAPSランプ又はかなランプが消えている。
■……CAPSランプ又はかなランプがついている。

● **グラフキーを使う場合**

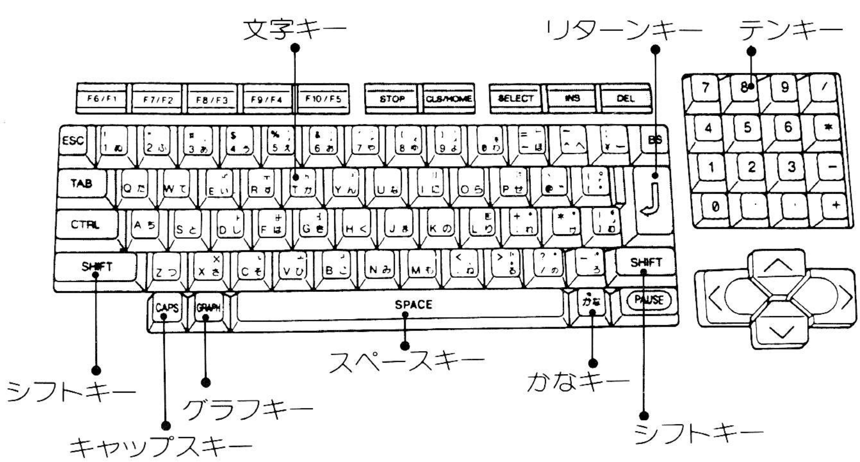
[GRAPH]キーを押しながら文字キーの[♠][♣][♥][◆][○][●]を押すと、その記号が表示されます。

● **テンキーを使う場合**

テンキーは、[CAPS][か な][SHIFT]キーに関係なく、打ったキーの数字や記号がそのまま表示されます。

● **スペースキーを使う場合**

[SPACE]キーは、文字の間かくをあけたいときに使います。[SPACE]キーを1回押す毎に1文字ずつ空きができます。



③ キーボードで文字や記号を打ち込みますと、矢印は自動的に1文字分ずつ右に移動していきますので、連続してキーを打つことができます。もちろんマウスでも自由に位置が変えられますので非常に便利です。

● 表示される文字の色は、現在カラーパレットで指定されている色です。

注） 文字出力をしている時は、矢印は編集画面から出られません。

④ 文字出力を終了するときは、リターンキー（↲）を押してください。
文字出力が解除されて、矢印は編集画面より自由に出られます。

⑤ 文字出力モード全体を終了するときは [ESC] アイコンを指定します。

〈その他、文字出力モード中に次のことが可能です〉

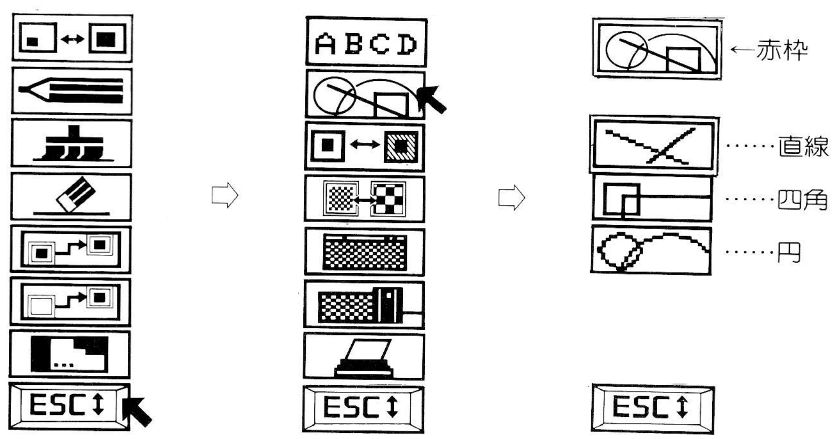
● 画面のスクロールができます。
● 拡大画面でも文字出力ができます。
● カラーパレットの色変更が自由にできます。

幾何図形を描いてみましょう

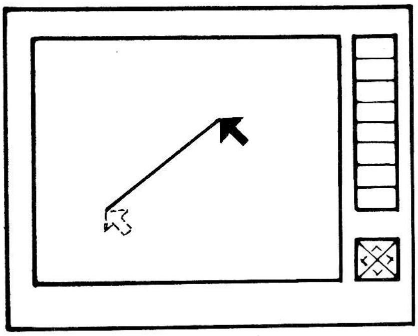
① 最初の編集画面が表示されている場合は [ESC] を指示して、メインメニューの続きを表示させます。

② 表示されたアイコンの中から [図　形] を選んで指示します。
アイコン部には [図　形] のサブメニューが表示されます。
サブメニューは [直　線] [四　角] [円] の3つがありますので、希望するアイコンのところへ矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押して指示します。

メインメニュー　　メインメニューの続き　　サブメニュー



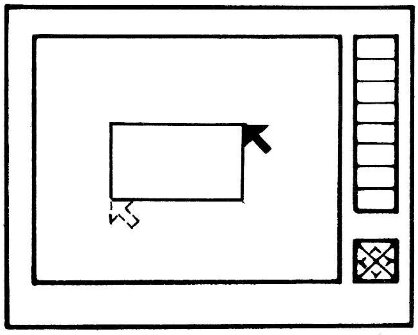
〈直線を描く場合〉



(1) 直線の場合は、図形アイコンを指定すると同時に［直　線］アイコンが赤枠で指定されてしまっています。すぐにメッセージ部に、
「カイシテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されますので、矢印を直線を開始する点に持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。

(2) メッセージ部に、
「シュウリョウテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されますので、直線の終りとなる位置に矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。
始点と終点の間に線が引かれます。
（直線の終点を指定するまでは、始点と矢印の間に線が引かれて、終点の位置を決める目安となります。）
これを繰り返して何本でも線を引くことができます。

〈四角を描く場合〉



(1) ［四　角］のアイコンを選ぶと、メッセージ部に、
「カイシテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されますので、矢印を四角を開始する点（四角のうちの１つの角）へ持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。

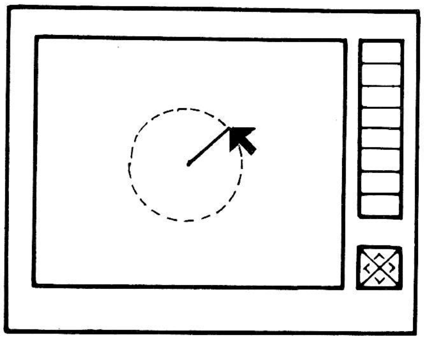
(2) メッセージ部に、
「シュウリョウテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されますので、四角の終りの位置（始点の対角線の位置）に矢印を持ってゆきます。
始点と矢印の間には四角が引かれて、四角の大きさと位置が示されますので、丁度よい位置のところでマウスの左ボタンを押します。
始点と終点を対角線とする四角が描かれます。

〈円を描く場合〉

(1) 円 のアイコン部を選ぶと、メッセージ部に、
「エンノ　チユウシンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されますので、矢印を円の中心となる点へ持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。

(2) メッセージ部に、
「エンノ　ハンケイヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されますので、円の半径となる位置に矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。

指定した中心と半径の円が描かれます。

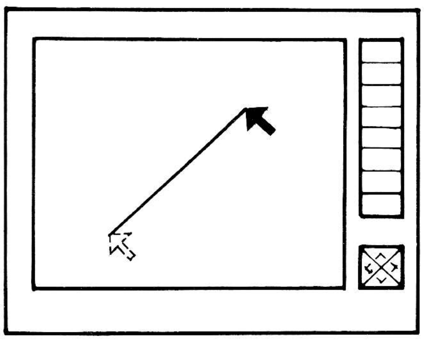


(円の半径を指定しようとしているとき、中心と矢印の間に線が引かれて、半径を決めるときの目安となります。)

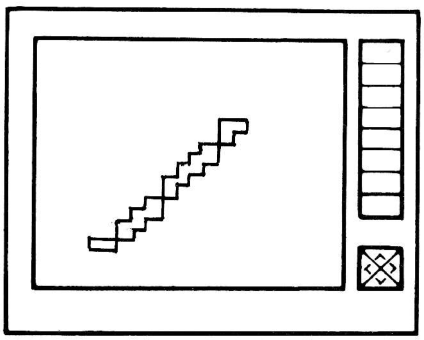
注) 標準画面で円を描いた場合、やや縦長に表示されます。これは編機で実際に編んだときにきれいな円にするためです。

〈幾何図形モードでは次のような条件があります〉

- それぞれ引かれる直線や円は、カラーパレットで指定されている色です。
- カラーパレットの色は、いつでも変更可能です。
- 終点を指定する前(マウスの左ボタンを押す前)なら ESC アイコンを指定すれば、その図形操作の始点から取り消すことができます。
- 拡大画面では、各図形とも、終点が確定するまでは1ドットの線を引きますが、終点を指示すると、1目が4×3ドットの大きさで描かれます。



終了点指示前



終了点指示後

- 幾何図形モードを終了するには、各モードの初めの状態で ESC アイコンを指定します。

地色を変更してみましょう

① 最初の編集画面が表示されている場合は、ESC アイコンを指示して、メインメニューの続きを表示させます。

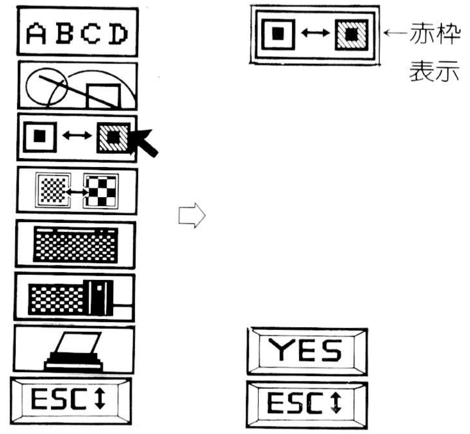
② 表示されたアイコンの中から 地 色 を選んで指示します。

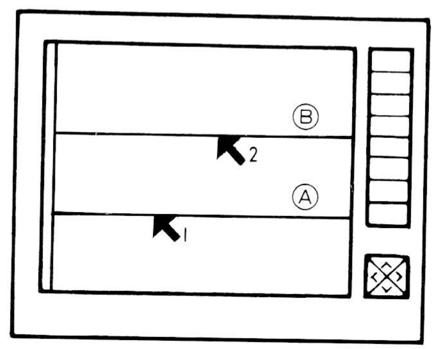
● このデザインシステムでは、1024段中、8つまで区切って、地色指定することができます。つまり境界線7本まで、指定可能です。

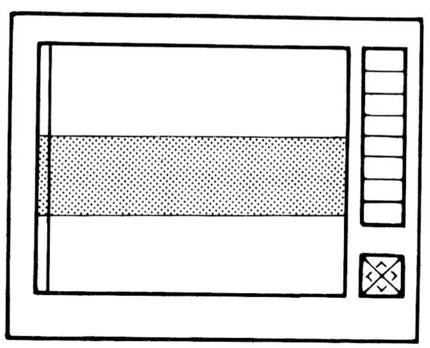
③ メッセージ部に、
「カイシテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されますので、地色の変更をしたい段に矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。するとその段に線が引かれて、地色変更開始段が示されます。（画面のⒶ線）

④ メッセージ部に、
「シュウリョウテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されますので、地色の変更終了点へ矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。指定した段に線が引かれ、地色変更終了段が示されます。（画面のⒷ線）

⑤ メッセージ部に、
「ヨロシイデスカ？」
と表示されますので、よければ YES アイコンを指定します。
指定の範囲が、指定の色で変更されます。又、画面左側の地色表示域も同様に変ります。変った後は初めの画面に戻ります。
ここで YES の代りに、ESC アイコンを指定すれば、段の指定は取り消されます。







〈地色変更モードでは次の条件があります〉

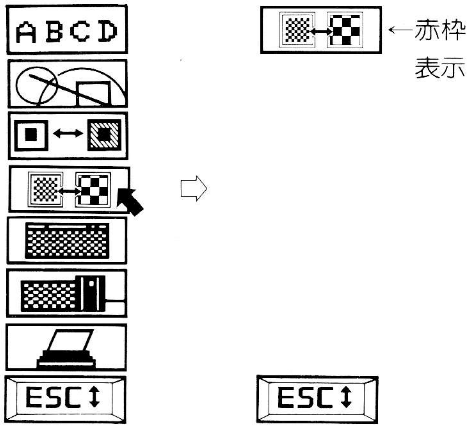
● 変更した地色は、その時指定されているカラーパレットの色です。又、カラーパレットの色は自由に変えられます。
● 画面のスクロールが可能ですので、表示画面より大きい範囲の地色変更ができます。
● 地色変更モードを終了するには、ESC アイコンを指定します。

模様の拡大／縮小をしてみましょう

① 最初の編集画面が表示されている場合は、 ESC アイコンを指示して、メインメニューの続きを表示させます。

② 表示されたアイコンの中から 模様の拡大／縮小 を選んで指示します。

③ メッセージ部に、
「モヨウノ　カイシテンヲ　シテイシテ　クダサイ」と表示されます。
拡大／縮小したい部分の開始点となる場所に矢印をもってゆき、マウスの左ボタンを押します。

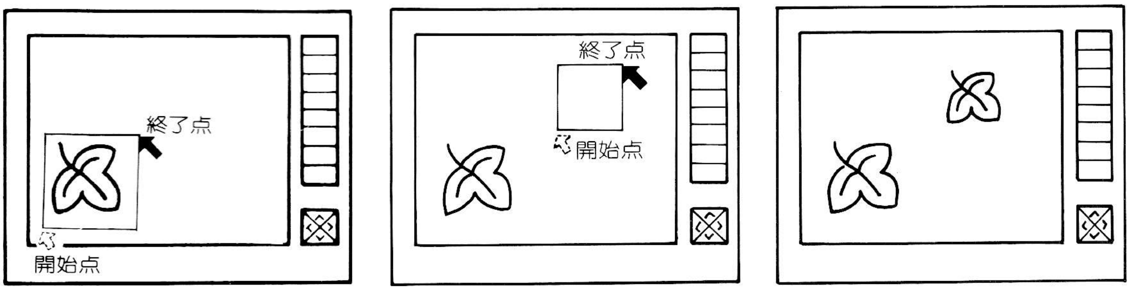


④ メッセージ部に、
「モヨウの　シュウリョウテンヲ　シテイシテ　クダサイ」と表示されます。
矢印を動かしてゆくと、開始点と矢印とを対角線とする四角が表示されますので丁度よい範囲のところまで矢印を動かし、マウスの左ボタンを押して、終了点を指定します。

⑤ 終了点が指定されると、メッセージ部に再び、
「モヨウノ　カイシテンヲ　シテイシテ　クダサイ」と表示されます。
拡大／縮小したい場所に、模様の開始点となる矢印をもってゆき、マウスの左ボタンを押します。

⑥ メッセージ部に再び、
「シュウリョウテンヲ　シテイシテ　クダサイ」と表示されます。
画面左下の座標カウンターは、模様の大きさを示していますので、作成したい模様の大きさになるところに矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。
（大きさが決まるまで、開始点と矢印とを対角線とする四角が表示されます。）

⑦ まもなく、指定した大きさの模様が表示されます。



● 拡大／縮小の操作中に、スクロールすることができます。従って、現在画面に見えていない所への移動も可能です。
● 拡大／縮小できる模様の範囲は256目、200段以下です。

注）模様を縮小したいときに、模様の一部が欠ける場合があります。

メモリーカードの中の模様を呼び出して加工してみましょう

メモリーカードの中の模様を、加工したり修正したり、他の模様と合成したりして新しい模様を作ってみましょう。

① メインメニューから メモリーカード アイコンを選んで指示するとメモリーカードのサブメニューが表示され、画面にOKと出ます。

② サブメニューの中から 呼出し のアイコンを指定します。

③ 編集画面に「モヨウ　ヨビダシ」　と表示されます。

④ YES アイコンを指定します。
編集画面が模様番号入力画面となります。

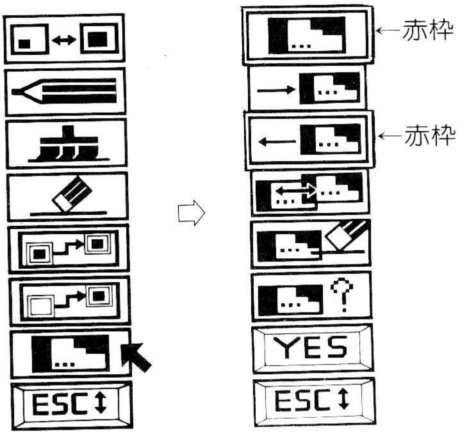
⑤ 呼出す番号に矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押し、続いて = のところに矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。
（例えば15番の模様を呼び出す場合は、1 5 = の順に矢印とマウスを使って入力します。もし番号の指示を間違ったときは、C を指定します。）

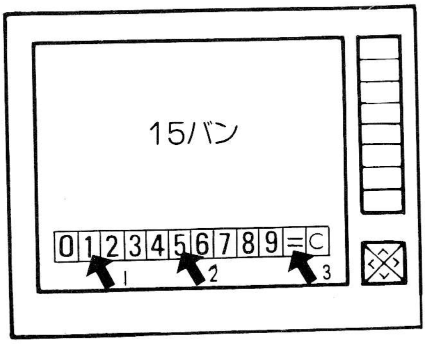
⑥ 画面に「Mカードセット」と表示されます。

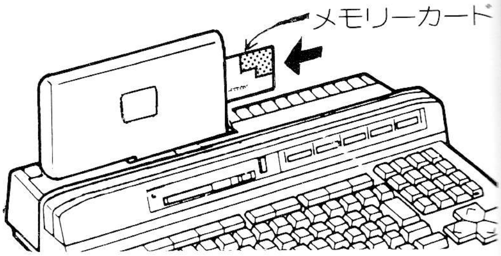
⑦ メモリーカードをセットして YES アイコンを指定します。

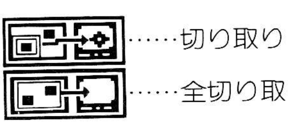
⑧ 画面に呼び出した模様と、その模様の段数と目数が表示されます。

⑨ メッセージ部に、
「モヨウヲ　キリトリマスカ？」
と表示されます。「モヨウヲ　キリトリマスカ？」ということは、模様を切りとって、何か処理をしますか？　ということですので、YES アイコンを指定すると、模様の切り取りモードに変ります。
画面には呼び出した模様の範囲だけが明示されて、アイコン部は右のようになります。









「キリトリカタヲ　エランデクダサイ」とメッセージが出ます。

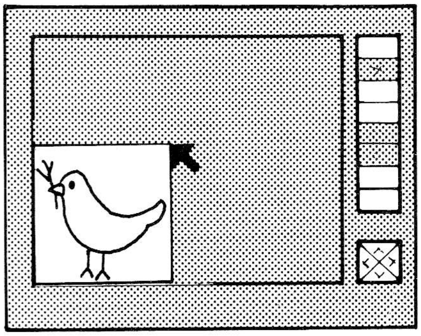
〔切り取り〕
編集画面にすでにある模様をそのまま消さずに残しておき、メモリーカードから呼び出した模様を同じ編集画面へ持っていく場合（模様を合成したいとき等）に使います。

〔全切り取り〕
編集画面にすでにある模様をすべて消した上で、メモリーカードの模様をそのまま編集画面へ持っていく場合に使います。

〈切り取りを指定した場合〉

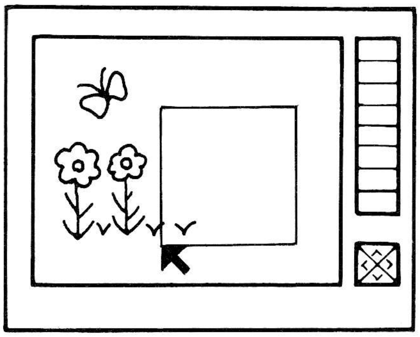
① 切り取り アイコンを指定すると、メッセージ部に、
「モヨウノカイシテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されるので、切り取りたい模様の開始点となる所へ矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。

② メッセージ部に、
「モヨウノシュウリョウテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されます。
切り取りたい模様の終了点に矢印を持ってゆくと、開始点と矢印とを対角線とする四角が表示されますので、希望の範囲のところでマウスの左ボタンを押します。

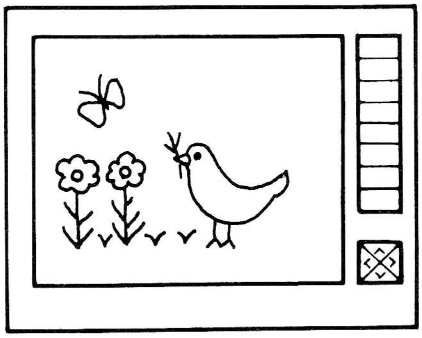


注）切り取れる大きさは、呼び出した模様の大きさまでで、それ以上の大きさは指定できません。もし指定した場合には、その指定は最初から取り消されます。

③ 終了点が指定されると編集画面が表示されます。（編集画面にすでに模様が描かれていれば、それがそのまま表示されます。）
メッセージ部に、
「イドウサキヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されます。
編集画面の中には、矢印と共に、切り取った模様の大きさが四角となって表示されていますので、希望の位置でマウスの左ボタンを押します。
切り取った模様はその位置に表示されます。



注）移動した模様は、多色編以外の場合はパターン・オン・パターン（2つの模様が重なり合った状態）で表示されます。
多色編の場合は、移動範囲が白く抜けた状態で表示されます。（61頁参照）



● 以上の操作が終了すると、メモリーカードモードは終了して、最初の編集画面となります。

● 切り取りの操作中に画面のスクロールが可能ですので、現在画面に見えていない部分への切り取り模様の移動が可能です。

〈全切り取りを指定した場合〉

① [全切り取り] アイコンを指定するとメッセージ部に、
「イママデノ　モヨウハ　キエマス　ヨイデスカ？」
と表示されます。これは、現在編集画面にある模様がすべて消去されて、その代りにメモリーカードの模様が編集画面に入りますが、よいですか？という意味です。
よい場合は [YES] アイコンを指定します。

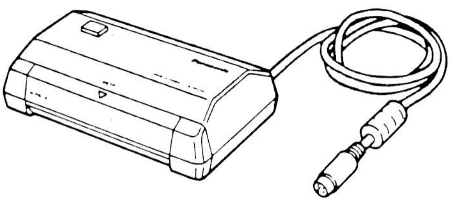
② メモリーカードの模様がそっくり編集画面に移されて、これでいろいろな加工や修正が可能になります。同時にメモリーカードモードも終了します。
ここで [YES] の代りに [ESC] アイコンを指定すると、何もせずにメモリーカードモードの最初に戻ります。

イメージスキャナで図柄をとりこんでみましょう

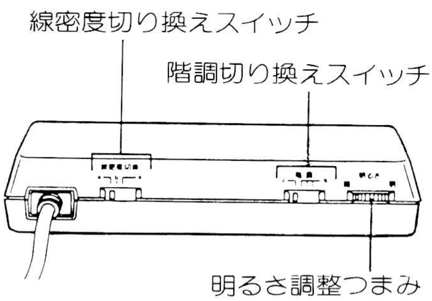
自分で紙に書いたイラストや、印刷物、写真などから、イメージスキャナを使って図柄を読み取り、表示させてみましょう。表示された図柄を、更に画面上で加工、編集して模様を作ります。
イメージスキャナの操作を始める前に、イメージスキャナについて簡単に説明をします。

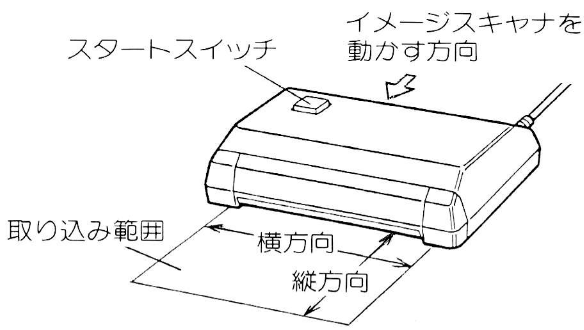
〈イメージスキャナについて〉

イメージスキャナの取り扱いについては、イメージスキャナに付いている取扱説明書をひと通りお読みになった上でお使いください。
ここでは、デザインシステムで使用する場合のポイントを説明します。



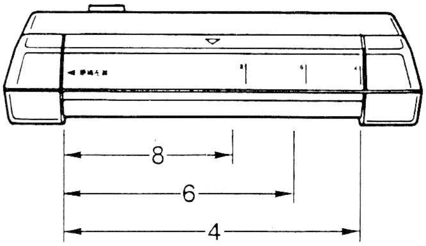
〈イメージスキャナの後ろ側〉





（線密度切り換えスイッチ）

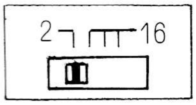
読み取る幅を変えるとき使ってください。線密度（8、6、4の3段階）を切り換えることによって、3つの読取り幅が選べます。読み取り幅は、手前の読み取り範囲表示目盛で表わされていますが、これは、おおよその目盛ですのでその分を計算に入れて、多めに読み取って、あとで必要な部分のみ切り取った方がよいでしょう。



線密度切り換えスイッチの設定		
8（横×縦）	6（横×縦）	4（横×縦）
54×38㎜	71×51㎜	105×77㎜

（階調切り換えスイッチ）

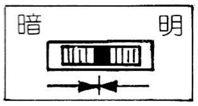
読み取る原稿によって切り換えますが、図案の場合、紙に黒で書いたり、複写機でとったものが多く、又、図柄がはっきりしていることが原則なので、目盛は2（2階調）に合わせてください。



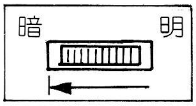
‥通常はこの位置で使ってください。

（明るさ調整つまみ）

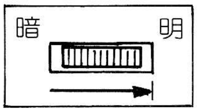
通常は、中央に合わせてください。もし、図案を読みとってみて、細い部分が出なかったり、細かいところが黒くつぶれるようでしたら、暗又は明の方へすこしずらしてください。



‥通常はこの位置で使ってください。



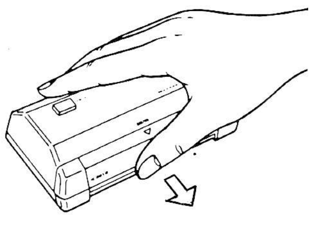
‥うすい原稿の場合。



‥濃い原稿の場合。

（読み取り速度と動かし方）

▼の読み取り方向に、まっすぐに動かします。動かす速さは、1秒間に約1～2㎝位が適当です。
速く動かしすぎると、取り込んだ絵柄がつぶれてしまいますのでご注意ください。



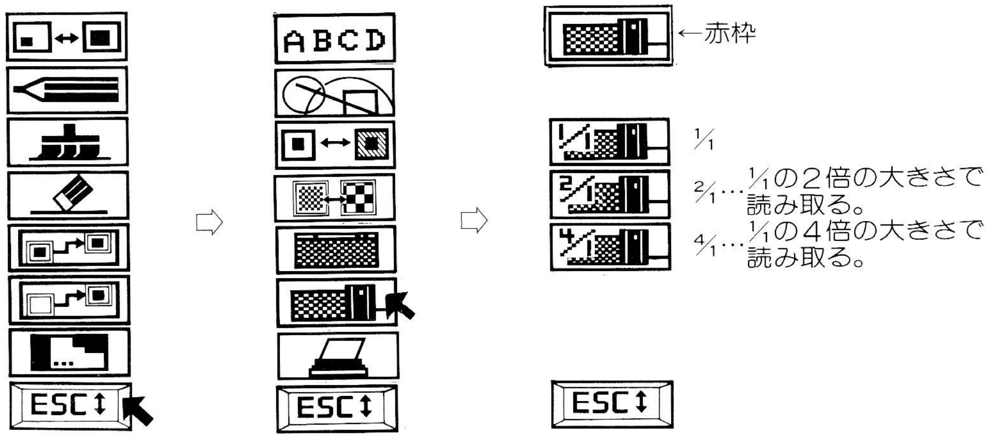
（読み取り用の原稿について）

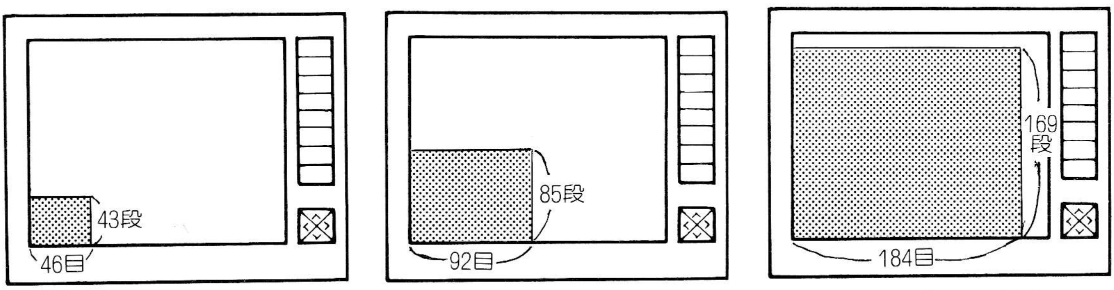
- 自分で書く場合は、黒か黒に近い色ではっきり書いてください。
- 0.2㎜以下の細い線や、線の間隔が狭すぎる場合は、よく読みとれないことがあります。
- カラーの原稿の場合は、一度複写機でコピーしてからお使いください。
- 折れ目やシワがあるものは、平らに延ばすか、複写機でとり直す等してからお使いください。

〈イメージスキャナを実際に操作してみましょう〉

① 最初の編集画面が表示されている場合は ESC アイコンを指定して、メインメニューの続きを表示させせます。
アイコンの中から イメージスキャナ を選んで指定します。
アイコン部には、イメージスキャナのサブメニューが表示されます。
このサブメニューは、イメージスキャナで読み取った図柄をＴＶ画面に表示させるときのサイズを示しています。

メインメニュー(1)　メインメニュー(2)　サブメニュー

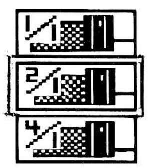




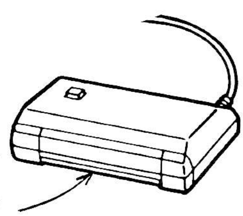
1/1に指定した場合　2/1に指定した場合　4/1に指定した場合

注）イメージスキャナと、スキャナ用のインターフェイスカートリッジが接続されていないと、イメージスキャナのアイコンは表示されません。

② メッセージ部に、
「ヨミトリサイズヲ　シテイシテクダサイ」
と表示されます。
読み込ませたい大きさのアイコンのところへ矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。
指定されたアイコンが赤枠で示され、同時にイメージスキャナの読み取り部分が赤く点灯します。

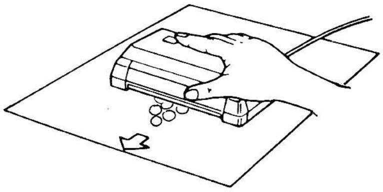


希望するアイコンを指定します。



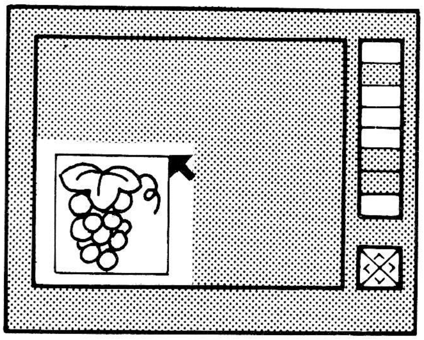
アイコンを指定すると、スキャナの読み取り部が赤く点灯します。

③ メッセージ部には、
「モヨウノ　ヨミトリヲ　カイシシテ　クダサイ」
と表示されますので、イメージスキャナを読み取りたい図柄の上の端におき、イメージスキャナのスタートボタンを押してから、ゆっくり手前にすべらせます。
画面には、イメージスキャナが読み取った模様が表示されます。



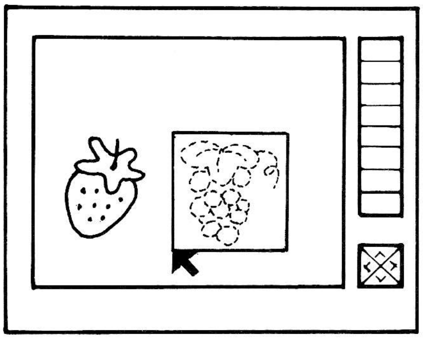
- 模様の読み取りを開始してくださいというメッセージが表示されてから、約12秒以内に読み取りを始めないと節電のため、読み取りランプが消えてしまい入力が取り消されます。
- 読み取って表示された図柄は、カラーパレットで現在指定されている色となります。
- カラーパレットの色は変更が可能です。

④ 読みこみが終了するとメッセージ部に、
「モヨウノ　カイシテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されます。
読み込んだ図柄のうち模様として切りとって使いたい部分の開始点となるところへ矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。



⑤ メッセージ部に、
「モヨウノ　シュウリョウテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されますので、矢印を切り取る部分の終了点となるところへ持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。（指定が終るまで、模様の範囲が四角で示されます。）

注）切り取れる模様の大きさは、読みとった模様の大きさまでで、それ以上の大きさには指定できません。



⑥ 終点が指定されると編集画面が表示されます。
メッセージ部には、
「イドウサキヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されます。
画面の中で矢印を動かして模様を置きたい所へ持ってゆきます。
矢印とともに模様の大きさが四角で表示されますので、置きたい位置が決まりましたら、マウスの左ボタンを押しますと、その位置に模様が表示されます。

- もし編集画面にすでに模様があって、その模様の上に、イメージスキャナの模様を置いた場合は、パターン・オン・パターン（２つの模様が２重になった状態）で表示されます。
- 模様が編集画面に移った時点で、イメージスキャナモードを終了します。
これから自由に模様の加工や修正ができます。

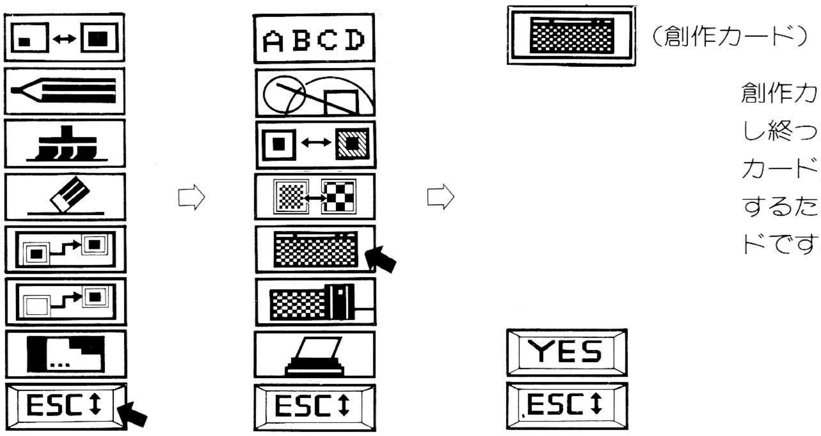
できあがった模様をメモリーカードへ保存しましょう

できあがった模様は、まず創作カードの形に直してからメモリーカードへ保存します。

● ここで保存するメモリーカードが新しいものを使用する場合は、前もって電池を入れた上で、49頁を参照してフォーマットしておいてください。

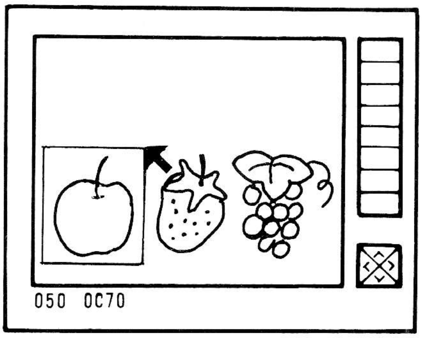
① 最初の編集画面が表示されている場合は ESC を指定して、メインメニューの続きを表示させます。

アイコンの中から 創作カード を選んで指定します。

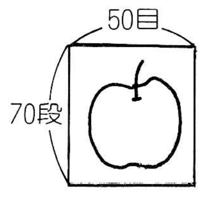


創作カードモードは、作成し終った模様を、メモリーカードに入れられるようにするための処理を行うモードです。

② メッセージ部には、
「カイシテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されますので、メモリーカードに入れたい部分の開始点となる場所に矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。



③ メッセージ部には、
「シュウリョウテンヲ　シテイシテ　クダサイ」
と表示されます。
矢印を動かすと、開始点と矢印を対角線とする四角が表示され、模様の範囲がわかります。
このときの座標カウンターは、始点を（1、1）として表示をしますので、示されている四角の目数、段数が、そのまま座標カウンターの数字でわかるようになっています。
模様のバランスと、座標カウンターで目数と段数をみながら終了点をきめて、マウスの左ボタンを押します。



［050　0070］←座標カウンター表示

● このとき、スクロールが可能なので、表示されている画面より大きい模様を指定することもできます。

④ 終了点が指定されると、模様の色数によってアイコン部は右のようになります。
メッセージ部に、
「イロブンカイノ　ホウホウヲ　エランデクダサイ」と表示されます。

⑤ 色分解したいアイコンへ矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。

⑥ それぞれ指定したアイコンに従って、模様が方眼に表示されます。

● 方眼の画面は、模様の表示部分とブザー欄、指示欄とに分かれています。

模様欄……………………黄色に緑色で表示。
ブザー欄・指示欄……水色に赤色で表示。

方眼の大きさは４×３ドットです。

［２　色］アイコンを指定

地色部分と、配色部分が分解されずにそのまま方眼に表示されます。
同時編込み、引き上げ編、すべり目編、パンチレース編、レース編、その他地模様の場合に指定します。
［２　色］アイコンは、模様の色数が２色の時にだけ表示されます。

［ジャカード］アイコンを指定
２色〜５色の模様

自動的に46頁に示す方式で、地色部分と配色部分が、１段ごとに分解された状態で、方眼に表示されます。
すべり目で編込みを行う場合（１段を、地色と配色を別々に編む場合）に指定します。

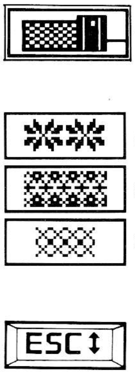
［アーガイル］アイコンを指定

自動的に、地色部分と配色部分が、１段ごとに分解された状態で、方眼に表示されます。

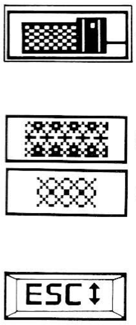
偶数色の時は、カラ送り用として黒の表示が自動的に入ります。

● ジャカード色分解も、アーガイル色分解も共に、色分解が終了すると、メッセージ部に、「○ショクノモヨウデス」と模様の色の数を表示します。

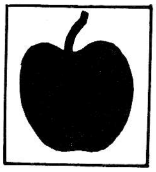
（２色の場合）

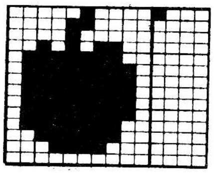


（３色以上の場合）

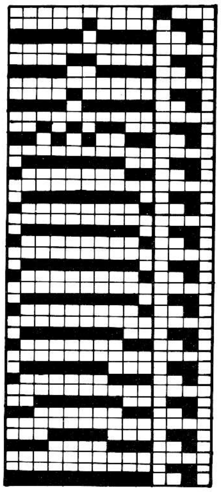


（２色の模様の場合）

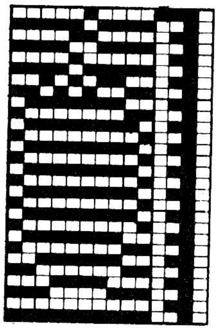




［２　色］アイコンを指定

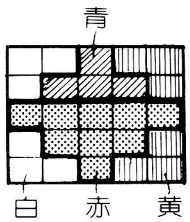


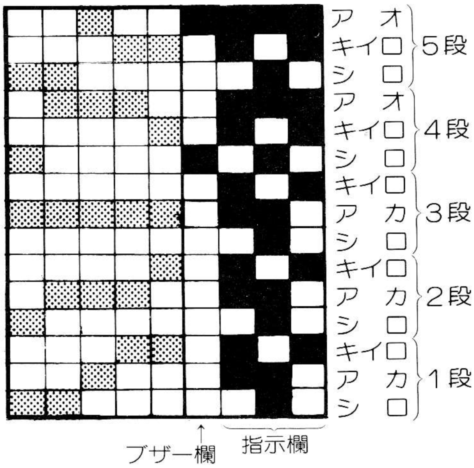
［アーガイル］アイコンを指定



［ジャカード］アイコンを指定

〈ジャカードの色分解〉





3色以上の模様の色分解について

● 方眼の画面（＝創作カード画面）では、次のようなことができます。

⑴ 模様の修正ができます。
修正したいマス目に矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押すと、緑色の部分は黄色に、黄色の部分は緑色にというように反転します。

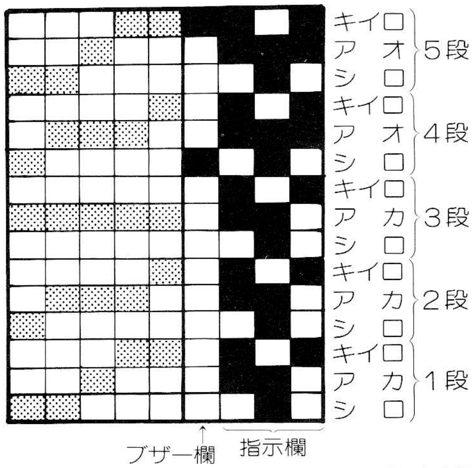
⑵ ブザー欄の指定ができます。
ブザーを鳴らしたいところへ矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押します。
ただし、次の場合は、自動的に赤く指定されて出てきます。

● 模様の最終段。
● 色分解処理をした場合に、途中で色の組み合わせの変更があった場合にその最初の段。

〈アーガイルの色分解〉

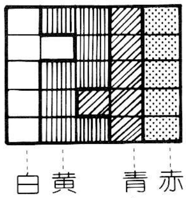
● アーガイルで色分解した場合は、分解した色の番号の小さい順に自動的に表示されますが、模様の途中で色が変更しても、引き続いて使用している色がある場合は、下図のように番号は変らずに表示されます。

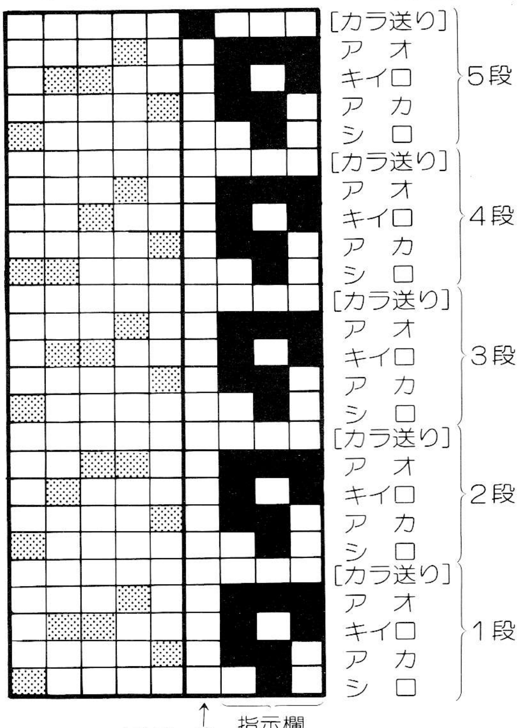
左の模様をアーガイルの色分解でした場合



〈偶数色のアーガイル分解〉

● 偶数色を使用した場合は、1段に1回、カラ送りをします。カラ送りの欄の色番号は、黒になります。





(3) 指示欄は、 ジャカード 及び アーガイル を指定した場合は自動分解、 2色 を指定した場合は自由に指示ができます。

● 色分解した場合は、分解した色の番号の通りに、自動的に表示が出されます。

(カラーパレットの色とその番号)

黒	灰	白	赤	橙	黄	緑	青
0	1	2	3	4	5	6	7

| 1 | 2 | 4 | ←指示欄のマス目が示す数

この3つの数の組み合わせで色番号を表示しています。

(U-BOXには、この色番号の通り表示されます。)

● 単色の模様で色分解しなかった場合(2色 を指定した場合)は、必要に応じて、自由に指示を入れてください。

指示の種類は、U-BOXへ読み込ませる時の模様カードの指示方法と同じです。

(4) 画面のスクロールが可能です。大きな模様の場合は画面をスクロールさせて見ます。

(5) 座標カウンターも有効です。目数、段数を数えるときに便利です。

注) カラーパレットは働きません。

(色分解した時の表示と色と番号)

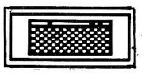
			0……………………黒
1			1……………………灰
	2		2……………………白
1	2		3(1+2)…………赤
		4	4……………………橙
1		4	5(1+4)…………黄
	2	4	6(2+4)…………緑
1	2	4	7(1+2+4)……青

(色分解しない時の表示)

指示欄のマーク				U-BOXの表示
■			……	<
	■		……	*
		■	……	>
■	■		……	{
	■	■	……	}
			……	

⑤ 創作カードの状態で模様が完成しましたら、 保　存 アイコンを指定します。

創作カードモードが終了して、メモリーカードの保存モードに変ります。



←赤枠

⑥ 画面に、

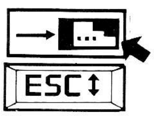
「モヨウ　ホゾン」と表示されます。

YES アイコンを指定します。

⑦ 画面に、

「Mカードセット」と表示されます。

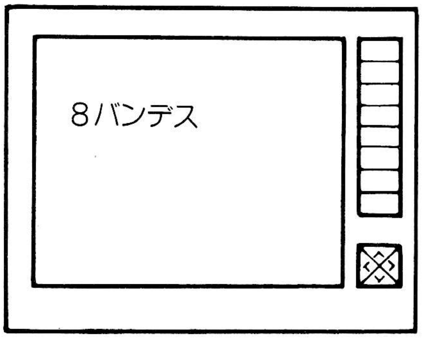
メモリーカードをSRDSカートリッジにセットして YES アイコンを指定します。



⑧ 画面に、
「○○バンデス」と保存番号が表示され、メモリーカードへの保存が完了します。

⑨ YES 又は ESC アイコンを指定すると、最初の編集画面に戻ります。

● 今、保存した同じ模様を、他のいくつかのメモリーカードへ保存したい場合には、ここで51頁の保存の操作をカードの枚数分だけ繰り返します。

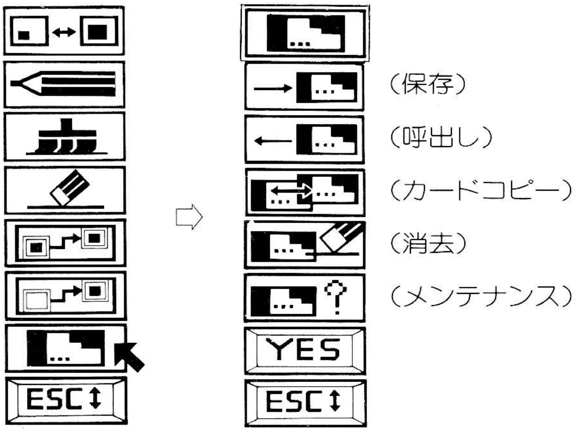


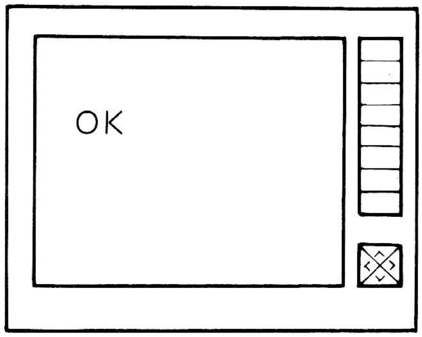
(例えば8番めに保存された場合)

メモリーカードを操作してみましょう

メモリーカードモードは、メモリーカードに関するいろいろな処理をするメニューを持っています。

① メインメニューの中から メモリーカード を選んで指定すると、メモリーカードのサブメニューが表示されます。
画面には、図のように「OK」と出ます。





〈アイコンの機能〉

保存……………………呼び出した模様をメモリーカードへ保存する。
呼出し…………………メモリーカードから模様を呼び出す。
カードコピー…………メモリーカードの模様を他のメモリーカードへすべてコピーする。
消去……………………メモリーカードの模様の最後の1つを消す。又は、フォーマットをする。
メンテナンス…………メモリーカードの内容に関する情報を知る。又は、プロテクトをかける。

注）このメモリーカードモードでは、模様が表示されても、それを加工したり編集したりすることはできません。呼び出した模様に何かしたいときには、切りとって最初の編集画面へ移してから行います。（38頁参照）

② マウスを動かして実行させたい機能を選択すると、そのアイコンが赤枠で囲まれ、その機能が働きだします。
これらの機能を使っていろいろな処理を行いますが、基本的なものは、U-BOXのものと同じです。

〈メモリーカードをフォーマットする場合〉

● メモリーカードに新しく電池を入れた場合や、電池を交換したときに行います。

注）もしフォーマットしないカードを使用した場合は、画面に「カード　イジョウ」と表示されて使用できません。

● 使用中のメモリーカードの内容をすべてきれいに消去したいときもフォーマットを行って消します。

① メモリーカードのサブメニューのアイコンの中から 消 去 を選んで指定すると、アイコン部は右のようになります。

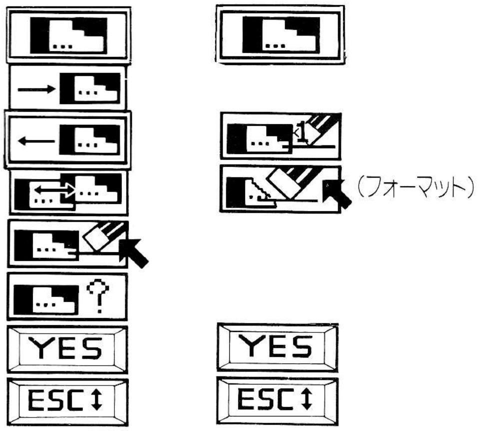
② フォーマット アイコンを指定すると、画面に「フォーマット？」と表示されます。

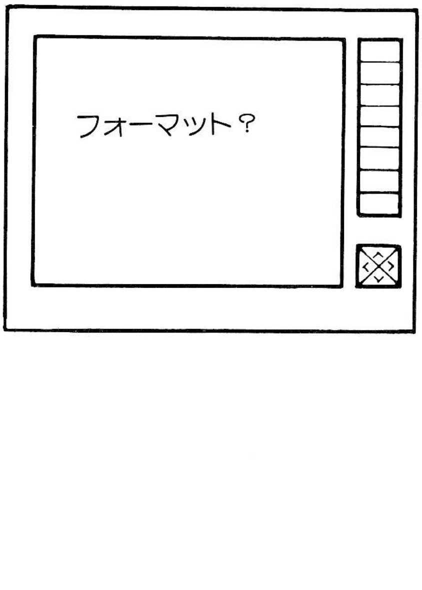
③ YES アイコンを指定します。

④ 画面に「Mカードセット」と表示されます。

⑤ メモリーカードをセットして YES アイコンを指定します。
これでメモリーカードのフォーマットがされます。（中の模様は全て消去されます。）
画面には「シュウリョウ」と、約２秒間表示されます。

⑥ 画面に「OK」が表示されて、カードの消去モードが終了します。





〈メモリーカードからの模様の呼び出し・保存……1模様ずつのコピー〉

● メモリーカードの中から必要な模様を、デザインシステムに呼び出す場合は、次の３つの場合が考えられます。

(1) 呼び出して、その模様がどんな模様か、画面上に表示させて見る。
(2) 呼び出して、その模様を模様作成画面にもってゆき、修正、加工、合成等を行う。
(3) 呼び出して、その模様を、他のメモリーカードへ保存する。（1模様ずつのコピー）

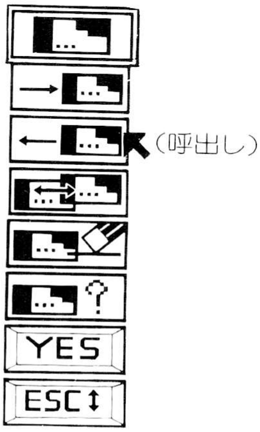
このうち、(2)の場合は、38頁に説明がされていますので参照ください。
(1)と(3)については、次の項を参照ください。

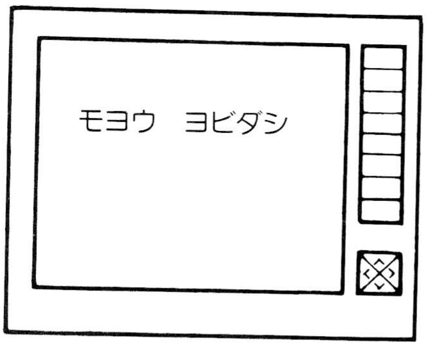
（模様の呼び出し）

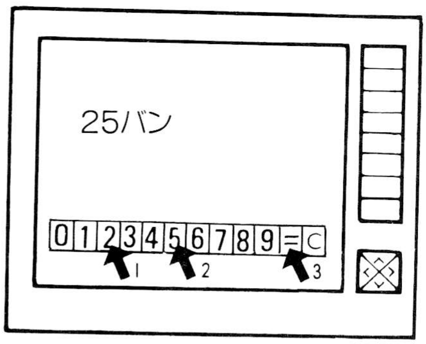
① メモリーカードのサブメニューから 呼出し のアイコンを指定します。
「OK」と出ていた画面が「モヨウ　ヨビダシ」と表示されます。

② YES アイコンを指定すると、模様番号入力画面となります。

③ 呼び出す模様番号を入力します。
例えば、25番の模様の場合は、2、5、＝の順に、□のところへ矢印を持ってゆき、マウスの左ボタンを押して入力します。
間違えたときは C を指定すると指定が取り消されて、再度入力ができます。

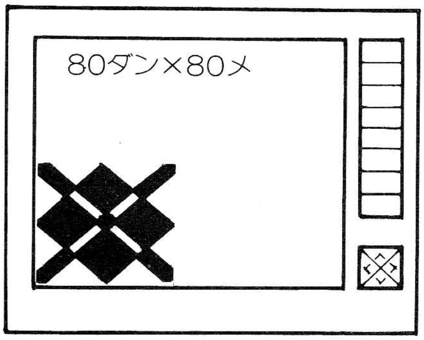






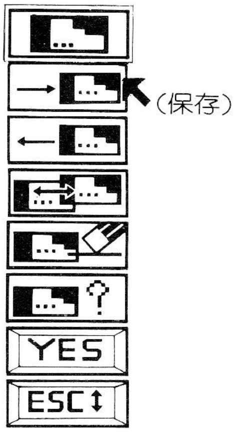
④ 画面に「Mカードセット」と表示されます。
メモリーカードを、カートリッジにセットして、YES アイコンを指定します。

⑤ 画面に呼び出した模様と、その模様の段数が表示されます。



● 模様を表示して確認するだけの場合は、ここで ESC を指定して終了させます。
● 今呼び出した模様を他のメモリーカードへコピーする場合は、ESC を指定した後、続けて、次の保存の操作を行います。

（模様の保存）

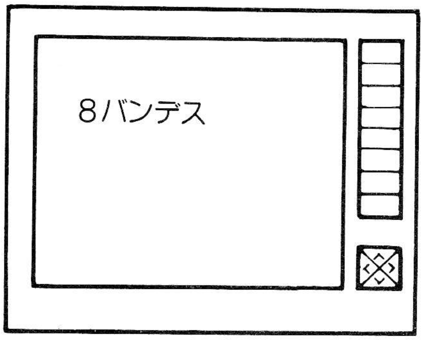


① メモリーカードのサブメニューから 保 存 アイコンを指定します。

② 画面に「モヨウ　ホゾン」と表示されます。YES アイコンを指定します。

③ 画面に「Mカードセット」と表示されますので、コピーされるメモリーカードを、カートリッジにセットして、YES アイコンを指定します。

④ 画面に、保存番号が表示されます。（例えば８番めに模様が入った場合は、「８バンデス」と表示されます。）

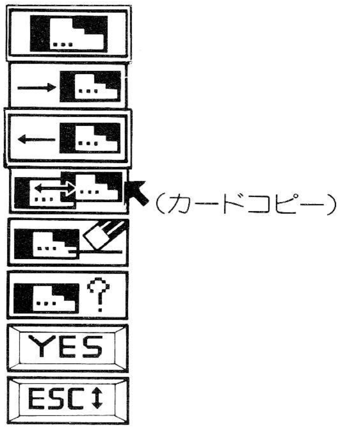


⑤ YES 又は ESC アイコンを指定すると、画面が最初の編集画面に戻り、保存操作が終了します。

● これでカードの中の１つの模様が、他のカードへコピーされたことになります。

〈メモリーカードのコピーをする場合〉

メモリーカードから、他のメモリーカードへ、その内容を一度に全部コピーする場合です。



① メモリーカードのサブメニューから カードコピー を選んで、指示します。

② 画面に、「Mカードコピー」と表示されます。

③ YES アイコンを指定すると、「Mカードセット」と表示されます。

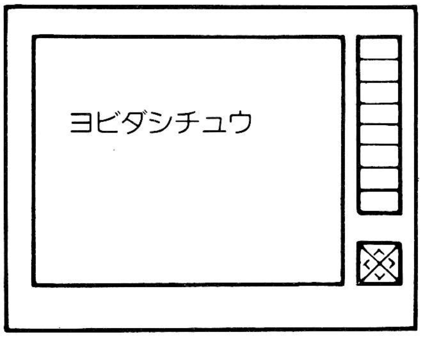
④ 模様の入ったコピーする方のメモリーカードを、カートリッジにセットします。
YES アイコンを指定します。

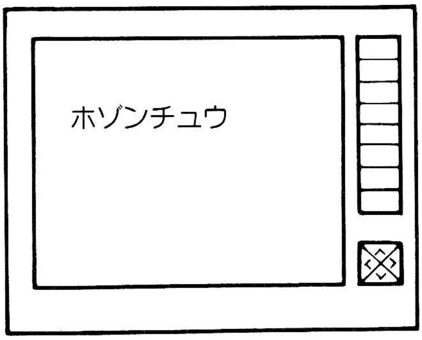
⑤ 画面に「ヨビダシチュウ」と表示が出ます。
すこし待つと「Mカードコウカン」と表示が変ります。
セットされているメモリーカードをコピーをされる方のメモリーカードと交換して、
YES アイコンを指定します。

⑥ 画面に「ホゾンチュウ」と表示が出ます。
保存処理が終了すると、「シュウリョウ」と約２秒間表示が出ます。

⑦ 画面の表示が「OK」と変り、カードコピー操作が終ります。

注）コピーするカードが新しいものの場合は、電池を入れてから、49頁を参照して、フォーマットをしてからお使いください。





〈メモリーカードの最後の模様を消す場合〉

● 保存するときの操作ミスや、模様を修正して入れ直すときなどに使います。

① メモリーカードのサブメニューの中から、
消　去 アイコンを選んで指定すると、更に右図のようにアイコンが変ります。

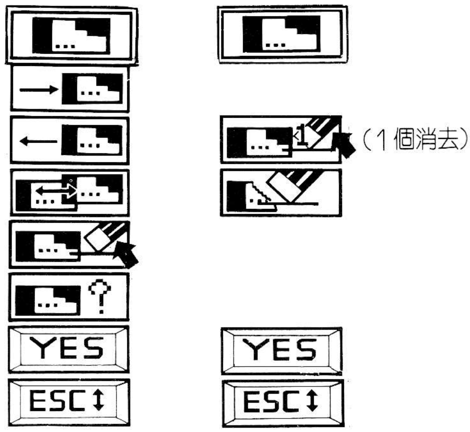
② １個消去 アイコンを指定すると、画面に、「ケシマスカ？」と表示されます。

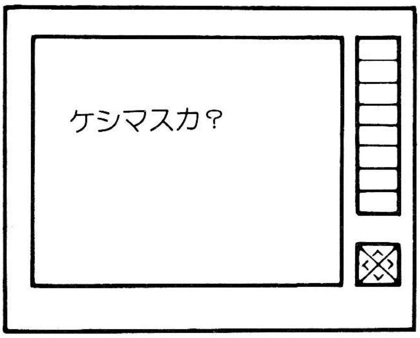
③ YES アイコンを指定すると、画面に、「Mカードセット」と表示されます。
メモリーカードをカートリッジにセットします。

④ YES アイコンを指定すると、１番最後の模様が消去されます。

⑤ 処理が終了すると画面に「シュウリョウ」と、約２秒間表示されます。

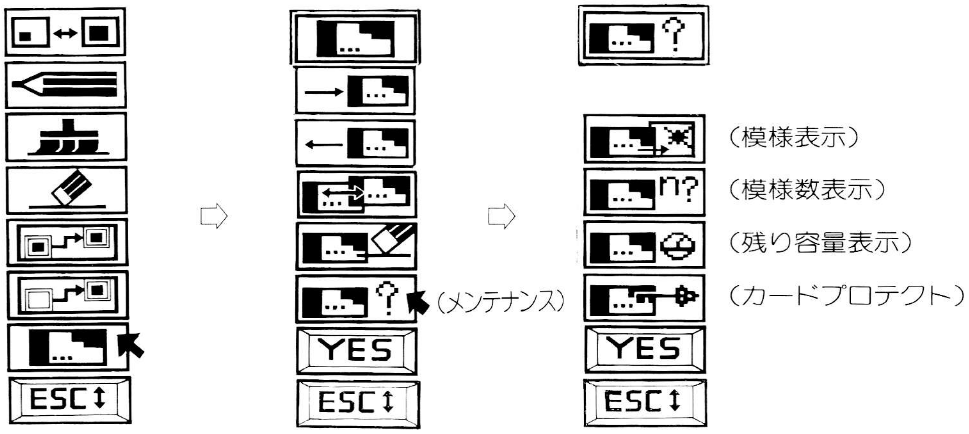
⑥ 画面に「OK」が表示されて、この消去操作が終了します。





その他のメモリーカード操作

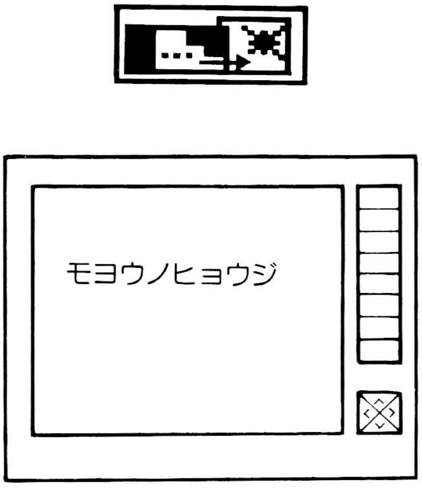
● メンテナンス アイコンを指定して行う各種の操作です。



模様表示………………メモリーカードの中の模様を順次画面に表示します。
（カード内の模様を見てみたいときに指定します。）
模様数表示……………メモリーカードの中の模様の数を表示します。
残り容量表示…………メモリーカードの中の残り段数を表示します。
カードプロテクト……この処理をしたメモリーカードは、全体を１度にコピーすることができなくなります。

〈メモリーカードの中の模様を表示させる場合〉

① 模様表示 アイコンを指定します。
画面に、
「モヨウノ　ヒョウジ」
と表示されます。



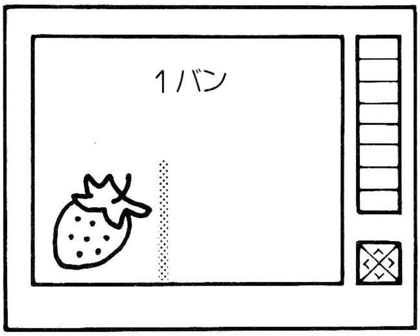
② YES アイコンを指定します。
画面に、
「Mカードセット」
と表示されます。

③ メモリーカードをセットします。

④ YES アイコンを指定する毎に、メモリーカード内の模様とその番号が１番から順に表示されて出てきます。

⑤ 表示する模様がなくなると、「モヨウガアリマセン」と表示されます。

⑥ 更に YES アイコンを指定すると、画面に「OK」が表示され、メンテナンスモードが終了します。

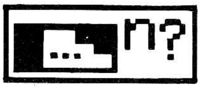


● 模様の表示を途中で中止したい場合には、ESC アイコンを指定します。

● 表示される模様は、色分解をしていない模様は、白地に黒で表示されます。色分解した模様は、カラーで表示されます。

● ここで表示された模様を、加工したり、修正したりすることはできません。その場合は、改めて、呼出し → 切り取り アイコンを指定して操作をしてください。（38頁参照）

〈メモリーカードの中の模様数を表示させる場合〉

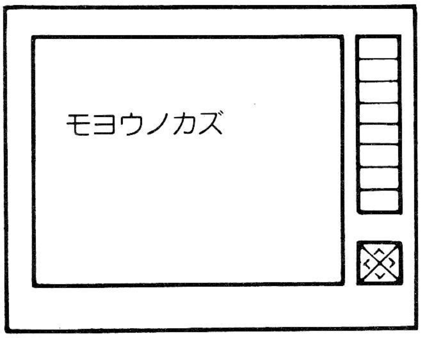


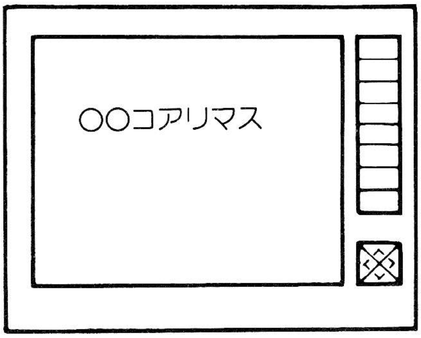
① 模様数表示 アイコンを指定します。
画面には「モヨウノカズ」と表示されます。

② YES アイコンを指定すると、画面には、
「Mカードセット」と表示されます。

③ メモリーカードをセットして YES アイコンを指定すると、メモリーカード内の模様数が、「〇〇コアリマス」と、画面に表示されます。

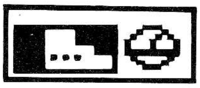
④ YES アイコンを指定すると、画面に「OK」が表示されて、メンテナンスモードが終了します。





〈メモリーカードの中の残り容量を表示させる場合〉

① 残り容量表示 アイコンを指定します。
画面に「ノコリ　ヨウリョウ」
と表示されます。



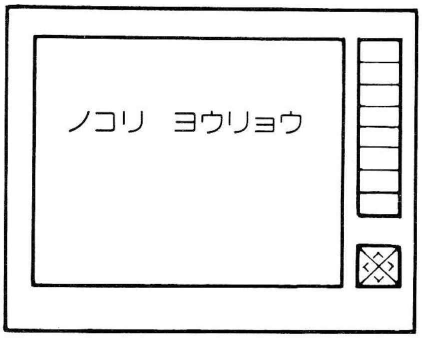
② YES アイコンを指定します。
画面に「Mカードセット」と表示されます。

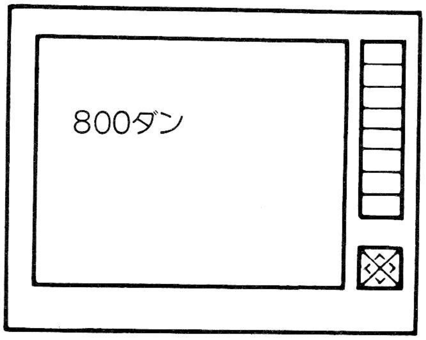
③ メモリーカードをセットして、YES アイコンを指定します。

④ 画面に、メモリーカード内の残り容量が、「○○ダン」と表示されます。

⑤ YES アイコンを指定します。
画面に「OK」の表示が出て、メンテナンスモードを終了します。

注）ここで表示される段数は、60目あたりの段数です。

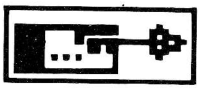




（800段残っている場合）

〈メモリーカードにプロテクトをかける場合〉

① カードプロテクト アイコンを指定します。
画面に「プロテクト？」と表示されます。

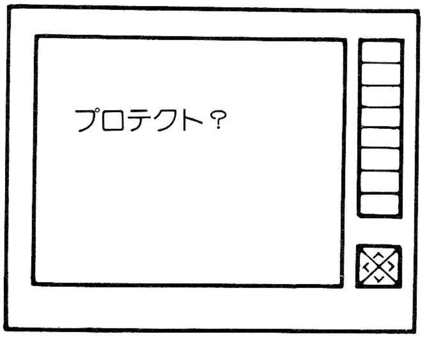


② YES アイコンを指定します。
画面に「Mカードセット」と表示されます。

③ メモリーカードをセットします。

④ YES アイコンを指定すると、現在セットされているメモリーカードに、コピー禁止処理が行われ、以後このカードは、カードコピーで１度にコピーすることができなくなります。

⑤ 処理が終了すると画面に「シュウリョウ」と約２秒間表示され、続いて「OK」と変ります。これでメンテナンスモードは終了します。



● プロテクトを解除するには、フォーマットをします。（ただし、中の模様も消えてしまいますので注意してください。）

● プロテクトをかけても、呼び出しや、保存操作は可能ですので１つずつのコピーはできます。

メモリーカード使用時のエラーメッセージ表

メッセージ	意味	原因と対処
デンチコウカン	メモリーカード内部の電池が消耗しました。電池の交換を行ってください。	電池を交換します。（63頁参照）
モヨウガハイラナイ	メモリーカードが模様でいっぱいです。	新しいメモリーカードを使うか、メモリーカードの最後の模様を消していってから保存を行います。
コピーデキマセン	このメモリーカードには、コピー防止の処置(プロテクト)が施されていますので、コピーはできません。	
Mカードイジョウ	フォーマットがしてありません。	フォーマットしてないメモリーカードを使用した。 他社商品のメモリーカードを使用した。
モヨウガアリマセン	メモリーカードの中に模様が入っていません。 保存できる模様データがありません。	
ケスコトデキマセン	メモリーカード内の模様を消去することができません。	●模様入りメモリーカード（青いカード）を使用した。 ●フォーマットしていないメモリーカードを使用した。 ●他社商品のメモリーカードを使用した。
フォーマットエラー	このメモリーカードは、フォーマットができません。	
プロテクトエラー	このメモリーカードには、プロテクトをかけることができません。	

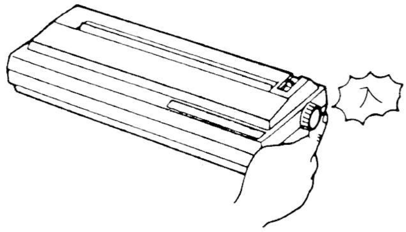
印刷してみましょう

〈プリンタの準備〉

● リボンカセットのセットと用紙のセット方法等、ここに説明のないものは、プリンタの取扱説明書を参照してください。

● プリンタの接続方法は、本誌８頁を参照してください。

● プリンタの接続が終了したら、プリンタの電源スイッチを入れてください。
操作キー上の「印字可スイッチ」の緑色のランプが点灯します。点灯しない場合は、用紙が確実にセットされているかを確かめて、印字スイッチを押し、ランプを点灯させせます。

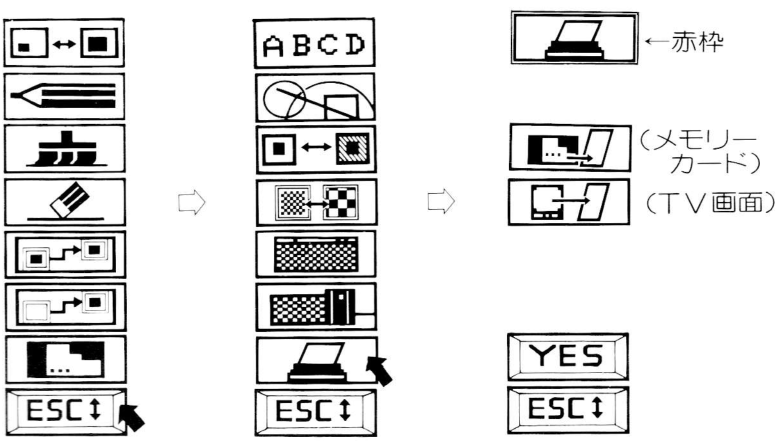


（注意）

ここで電源が入っていないと、印刷した模様がくずれることがありますので、必ず電源が入っているか確認してください。

① 最初の編集画面が表示されている場合は ESC を指定して、メインメニューの続きを表示させせます。
アイコンの中から プリンタ を選んで指定します。
アイコン部には プリンタ のサブメニューが表示されます。

メインメニュー　メインメニューの続き　サブメニュー



メモリーカード
メモリーカードの中から好きな模様を選んで印刷できます。

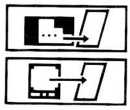
ＴＶ画面
ＴＶ画面に表示されている模様を印刷できます。

② メッセージ部に「ドノモヨウヲ　インサツ　シマスカ?」と表示されますので、希望するアイコンのところへ矢印をもってゆき、マウスの左ボタンを押して指定します。

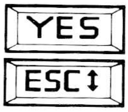
〈TV画面の模様を印刷する場合〉


←赤枠

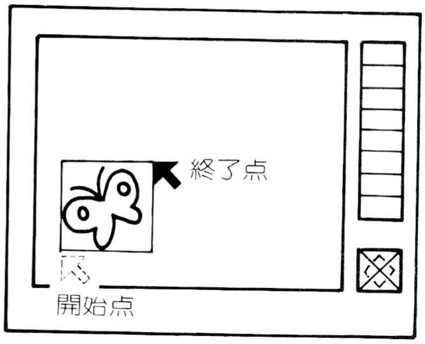
① 矢印を TV画面 アイコンのところにもってゆき、マウスの左ボタンを押してTV画面を指定します。



② メッセージ部に、
「モヨウノ　カイシテンヲ　シテイシテクダサイ」
と表示されますので、印刷したい模様の開始点となる所へ矢印をもってゆき、マウスの左ボタンを押します。



③ メッセージ部に、
「モヨウノ　シユウリョウテンヲ　シテイシテクダサイ」
と表示されます。
印刷したい模様の終了点に矢印をもってゆくと、開始点と矢印とを対角線とする四角が表示されますので、希望の範囲のところでマウスの左ボタンを押します。



④ メッセージ部に、
「コノモヨウヲ　インサツ　シマスカ?」
と表示されますので、よい場合は YES アイコンを指定します。

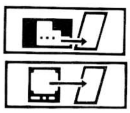
⑤ メッセージ部に、
「モヨウノ　インサツチユウ……」
と表示され、プリンタが印刷を始めます。

⑥ 印刷が終了すると、TV画面は印刷する前の状態に戻ります。

〈メモリーカードの模様を印刷する場合〉

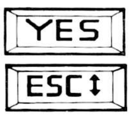

←赤枠

① 矢印を メモリーカード アイコンのところにもってゆき、マウスの左ボタンを押してメモリーカードを指定します。

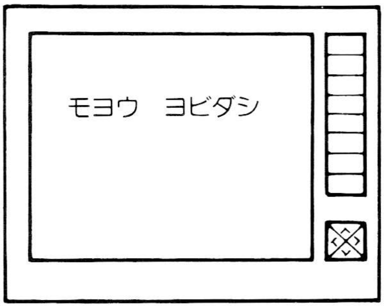


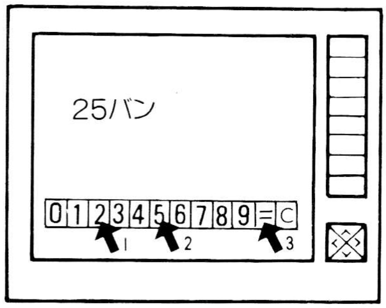
② 画面に「モヨウ　ヨビダシ」と表示されます。

③ YES アイコンを指定すると、模様番号入力画面となります。



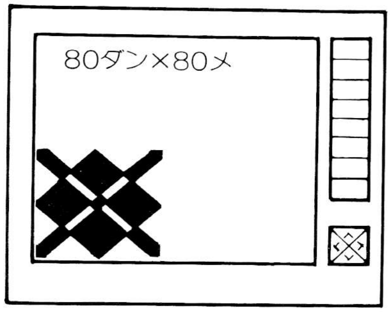
④ 呼び出す模様番号を入力します。(50頁参照)





⑤ 画面に「Mカードセット」と表示されます。
メモリーカードを、カートリッジにセットして、YES アイコンを指定します。

⑥ 画面に呼び出した模様と、その模様の目数と段数が表示され、メッセージ部に、
「コノモヨウヲ　インサツ　シマスカ?」と表示されますので YES アイコンを指定します。



- 印刷しない場合は ESC アイコンを指示します。画面は「モヨウ　ヨビダシ」の画面に戻ります。

- 「モヨウ　ヨビダシ」の画面で ESC アイコンを指定すると標準画面に戻ります。

⑦ メッセージ部に「モヨウノ　インサツチュウ…」と表示され、プリンタが印刷を始めます。

⑧ 印刷が終了すると、編集画面に戻ります。

- プリンタの「印字可スイッチ」の緑色のランプが点灯していないと、メッセージ部に、
「プリンタガ　ジュンビデキテイマセン」
と表示されますので、プリンタの「印字可スイッチ」のボタンを押して、緑のランプを点灯させ YES アイコンを指定してください。

- 模様の印刷を停止したい場合は、キーボードの ESC キー(22頁参照)を、プリンタが停止するまで押し続けます。
プリンタが停止すると画面は編集画面に戻ります。

- リボン選択スイッチは、常にシングル(単色)にしてください。
(FS-PA1には、リボン選択スイッチは付いていません。)

- 印刷の時の色の変化は、たとえTV画面上で、カラー編集していても、白黒模様の濃淡で表現します。ですから、模様の配色の状態によっては、色の変化の区別がつきにくい部分がでる場合があります。

- 印刷される模様は、200目以下の模様と200目以上の模様とでは、印刷される模様の大きさが違います。
(200目以上の模様は、200目以下の模様より、1目あたりの大きさが小さくなっています。)

ニットデザイナー応用篇

〈マス目の状態で模様を作りたい場合〉

● 地模様や、幾何模様などの場合、マス目の状態で、模様作りをした方が便利です。そこで、次のようにします。

① 創作カード アイコンを選びます。
無地の画面上で模様作りに必要な目数、段数を切り取ります。例えば30目40段分必要なら、座標カウンターが（030，0040）のところで終了点を指定します。

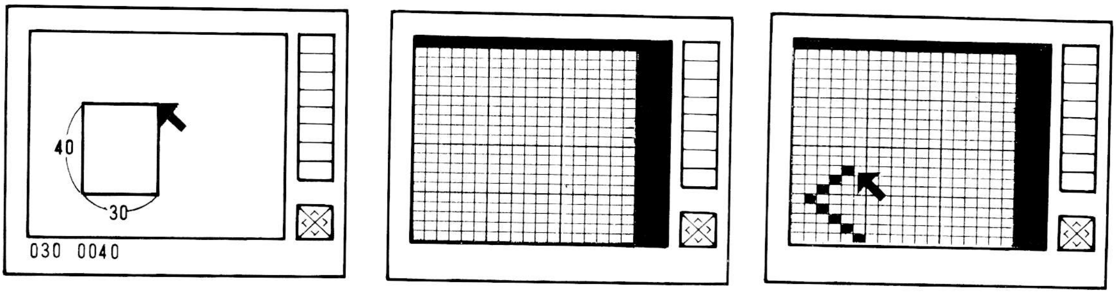
② ２　色 を指定します。

③ 創作カード画面が表示されます。
これで30目40段分の創作カードができたことになります。

④ マウスで矢印を動かしながら模様作りをしてください。消したり書いたりが反転操作でできますのでとても便利です。

⑤ できた模様は、創作カードモードと同じ操作でメモリーカードに保存します。(44頁参照)

注）この方法で作った模様には色がつけられません。多色編にしたい場合は、一度メモリーカードに保存してから再び呼び出して色づけをしてください。



〈模様の重ね合わせを上手にするには〉

① **地となる模様の作り方**……次の３つの方法が基本になります。

(1) 編集画面に基本模様をじかに書く → 必要な範囲に全面コピーする。
(2) メモリーカードから模様を呼び出す → 切り取り → 必要な範囲に全面コピーする。
(3) イメージスキャナで模様を読み取る → 切り取り → 必要な範囲に全面コピーする。

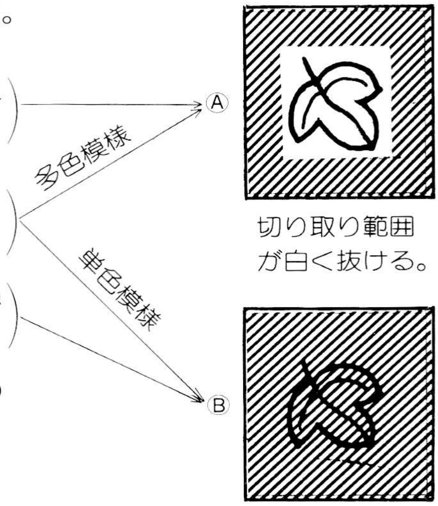
注）全面コピーするとき、基本模様として切り取る目数、段数をメモしておきましょう。模様ができあがって保存するとき、その目数、段数の倍数になるように切り取ると、くり返しのつなぎめがうまくゆきます。

② **模様の重ね方**……各方法によって重なり方が異ります。

(1) 編集画面の空いている部分に模様を作って、それを、コピー操作で、重ねる位置へ移動する場合。

(2) メモリーカードから模様を呼び出し、それを、切り取って重ねる位置へ移動する場合。

(3) イメージスキャナで読み取り、切り取って、重ねる位置へ移動する場合。



Ⓐ 切り取り範囲が白く抜ける。

Ⓑ 全面重なる

● 重なり方のⒶ、Ⓑは、模様の種類や、修正するときの都合で選びます。Ⓑの場合修正がしづらいときは、2つの模様を異った色にして重ねるとよいでしょう。

〈イメージスキャナを活用しやすくするために〉

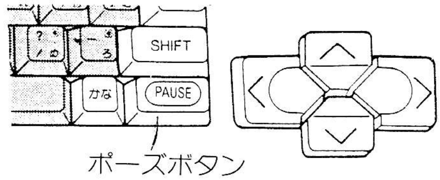
● イメージスキャナをもっと活用できるように、読み取り図と、画面表示されたときの大きさ（目数、段数）の対比表です。線密度と、表示倍率との組み合わせで、最少を1とすると、1.5倍、2倍、3倍、4倍、6倍、8倍のサイズが選べます。

線密度による読み取りの範囲 ／ 表示される大きさ		線密度 4	線密度 6	線密度 8
		大きな範囲を粗く読み取る 10.5cm × 7.7cm	7.1cm × 5.1cm	小さな範囲を細かく読み取る。 5.4cm × 3.8cm
1cm × 1cm 1cm×1cmの模様を読みとった場合に、画面上で表示される大きさ。 □の中の数字は、最少を1とした倍率。	1/1	[1] 4.4目 5.5段	[1.5] 6.5目 8.2段	[2] 8.8目 11段
	2/1	[2] 8.8目 11段	[3] 13目 16.5段	[4] 17.5目 22段
	4/1	[4] 17.5目 22段	[6] 26目 33段	[8] 35目 44段

こんなときには

〈マウスを動かしても矢印が正常に動かない。座標カウンターが表示されない〉

- 第1にマウスの接続不良が考えられます。電源を切って、接続し直してください。
- マウスのボールが汚れている場合は、マウスの取扱説明書をみてきれいにしてください。
- [PAUSE] ボタンが押されて、ポーズランプが点灯している場合も、マウスが働かなくなります。[PAUSE] ボタンを押してポーズランプを消してください。



〈イメージスキャナが使えない。イメージスキャナのアイコンが表示されない〉

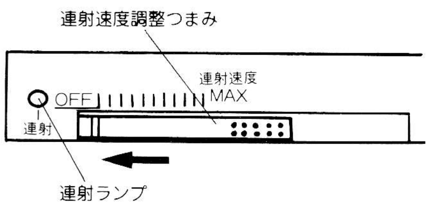
- イメージスキャナ及びインターフェイスカートリッジの接続不良が考えられます。
電源を切ってから接続をし直してください。特にインターフェイスカートリッジの差し込みは、真直ぐ奥まで押し込んでください。

〈イメージスキャナできれいに読み取れない〉

図がゆがむ…………速度にむらがある。又は、曲げて動かしている。
むらが出る…………何もないところが黒く出たりするのは、読み取る原稿にしわがあったり、波うっていたりする場合です。又、全体的に薄かったり、濃かったりする場合は、イメージスキャナの明るさ調整つまみを調整します。

〈エンピツで線を描くと、とぎれとぎれになる〉

- パソコンの連射速度調整つまみがONになっている（連射ランプが点灯している）ためです。一番左へ寄せてOFFにしてください。



〈電源を入れて、最初のスタートがうまくいかなかったとき、又は、作業の途中で、すべてを取り消して新しく操作を始めたいとき〉

- パソコンのパネル中央にある白いリセットボタンを押してください。すべてが取り消されて、電源スイッチを入れた直後と同じ状態になります。

〈電源を入れたとき、SRDS（ニットデザイナー）以外の画面が出てきたとき〉

- 内蔵ソフト切替スイッチが“入”になっていて、かつ、SRDSカートリッジがセットされていない、又は差し込みが不完全なために、内部ソフトが表示されたためです。電源を切った上でカートリッジを正しくセットしてからお使いください。

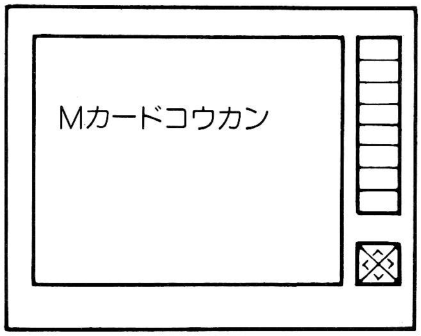
〈メモリーカードの電池を交換したい場合〉

● メモリーカードをセットして「デンチコウカン」のメッセージが出たときは、メモリーカードのコピー操作を利用して行います。

① 51、52頁を参照して、[メモリーカード] → [カードコピー] → [YES] と指定してから、電池交換したいメモリーカードをセットして [YES] と指示すると次のように表示が出ます。

② 「ヨビダシチュウ」→「Mカードコウカン」
「Mカードコウカン」の表示のときにメモリーカードをカートリッジからはずして電池交換し、再びカートリッジにセットし直して [YES] を指定します。「ホゾンチュウ」→「シュウリョウ」と表示が出て、電池交換が完了します。

この表示のときに電池を→
交換します。



無　料　修　理　規　定

1．ご使用の手びき、その他の注意書に従い正常な使用状態で使用中に故障した場合には、当社が修理をいたします。
2．保証期間内に故障して無料修理を受ける場合は、ご購入店にご依頼の上、本書をご提示ください。なお、離島及び離島に準ずる遠隔地への出張修理を行った場合には、出張に要する実費を申し受けます。
3．ご転居の場合は、事前にご購入店にご相談ください。
4．ご贈答品等で本保証書に記入してあるご購入店に修理をご依頼できない場合には、最寄りの当社支店（ご使用の手びき等に記載のシルバー製品ご相談窓口をご参照ください）へご相談ください。
5．保証期間内でも次の場合は有料修理になります。
(イ) 使用上の誤り及び不当な修理改造による故障及び損傷。
(ロ) お買上げ後の不適切な移動又は落下等による故障及び損傷。
(ハ) 地震、水害、落雷、その他の天災地変ならびに公害や異常電圧その他の外部要因による故障及び損傷。
(ニ) 職業用としての過度なご使用など一般家庭用以外に使用された場合の不調、故障及び損傷。
(ホ) 本書の提示がない場合。
(ヘ) 本書にお買上げ年月日、お客様名、ご購入店名の記入のない場合、あるいは字句を書き換えられた場合。
(ト) 周波数変更の場合。
6．本書は再発行いたしませんので紛失しないよう大切に保管してください。

修理メモ

※ この保証書は本書に明示した期間・条件のもとにおいて無料修理をお約束するものです。従ってこの保証書によってお客さまの法律上の権利を制限するものではありませんので、保証期間経過後の修理等についてご不明の場合は、ご購入店または最寄りのシルバー支店にお問合せください。

〈カートリッジが汚れたとき〉

やわらかい布でふいてください。汚れがひどいときは、水でうすめた中性洗剤をふくませた布でふいた後、乾いた布でふきとってください。ベンジン、シンナー等は、絶対に使用しないでください。又、差し込み口の内部は、触わらないでください。

〈修理を依頼されるとき〉

説明書の注意書きや、この項の説明の通りしても直らないときは次のようにしてください。

- 保証期間中は、製品に保証書を添えて、お求めの販売店、又は、当社の本社、支店、営業所等にお申し出ください。保証規定に従って修理いたします。
- 保証期間が過ぎている場合も、修理可能な場合は、ご希望により有料修理をいたしますので、同じく販売店や、当社の本社、支店にご相談ください。

保　証　書

本書は、本書記載内容で無料修理を行うことをお約束するものです。（裏面もご覧ください。）
お買上げの日から右記期間中、故障が発生した場合は、本書をご提示の上、ご購入店または最寄りの当社支店に修理をご依頼ください。

ご購入店	住所・店名 電話　　（　　）

本書は、日本国内においてのみ有効です。

品　　名	シルバーリードデザインシステム ニットデザイナー
型 式 名	KD2
機械番号	
保証期間	1年

お買上げ日	平成　　　年　　　月　　　日
お 客 様	ご芳名　　　　　　　　様 ご住所 電　話　　　（　　）

（保証責任者）シルバー精工株式会社
東京都小平市鈴木町1丁目51番地（本社）
〒187　　電話　0423（43）1701

シルバー精工株式会社

KD2(J) 1990.4